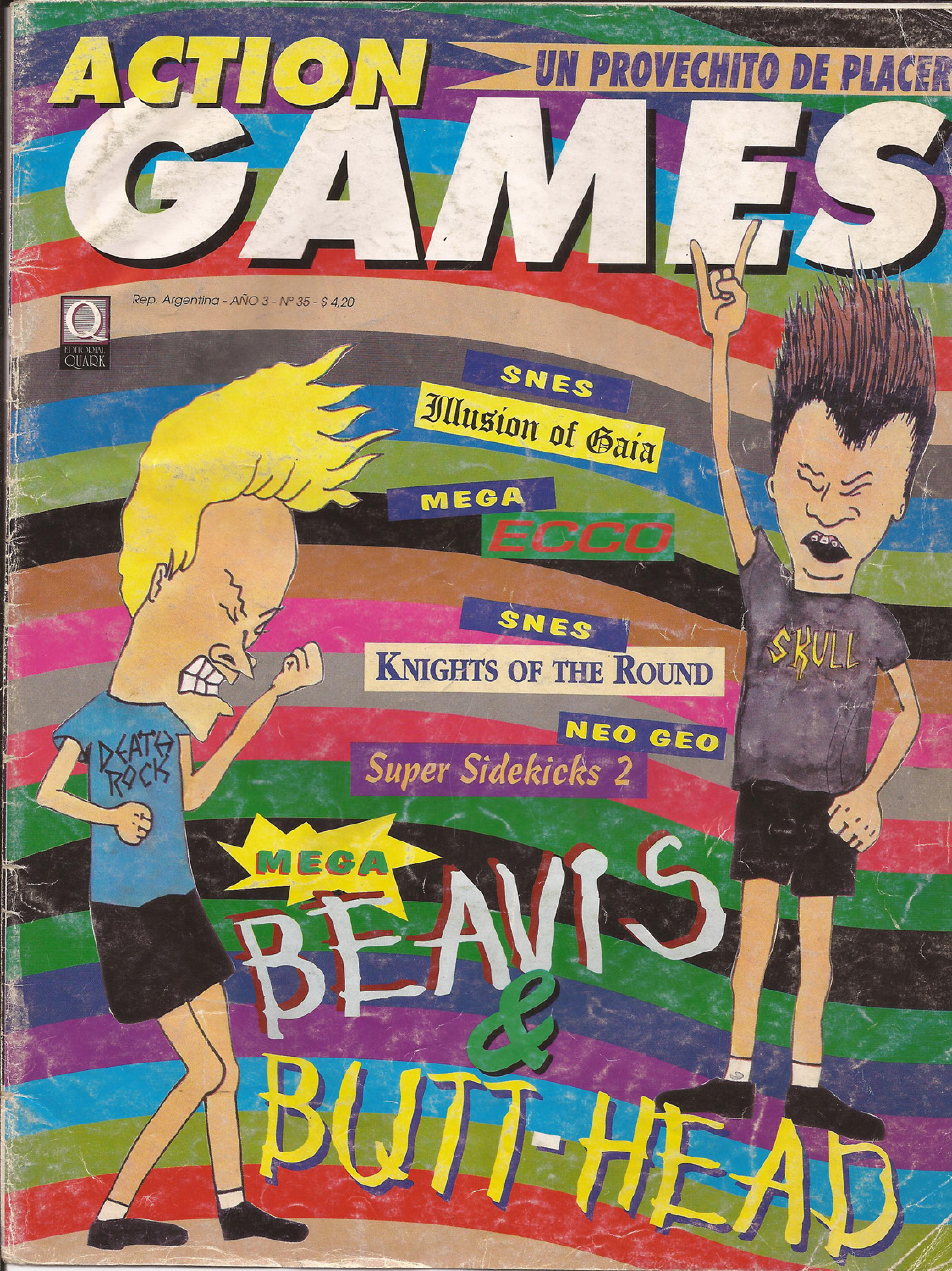

ACTION GAMES
UN PROVECHITO DE PLACER
Rep. Argentina - AÑO 3 - Nº 35 - $ 4,20
Q EDITORIAL QUARK
SNES
Illusion of Gaia
MEGA
ECCO
SNES
KNIGHTS OF THE ROUND
NEO GEO
Super Sidekicks 2
MEGA
BEAVIS & BUTT-HEAD
DEATH ROCK
SKULL

WELCOME TO T

MEGA DRIVE

Unica consola Sega Pal-N 220 volt de origen.
No te dejes engañar sólo la consola Mega Drive II tiene garantía y Servicio Técnico oficial Sega en todo el país.



HE NEXT LEVEL

II - SEGA CD

SEGA CD
MEJOR
CONSOLA

PREMIO
ACTION
GAMES
1993

GA

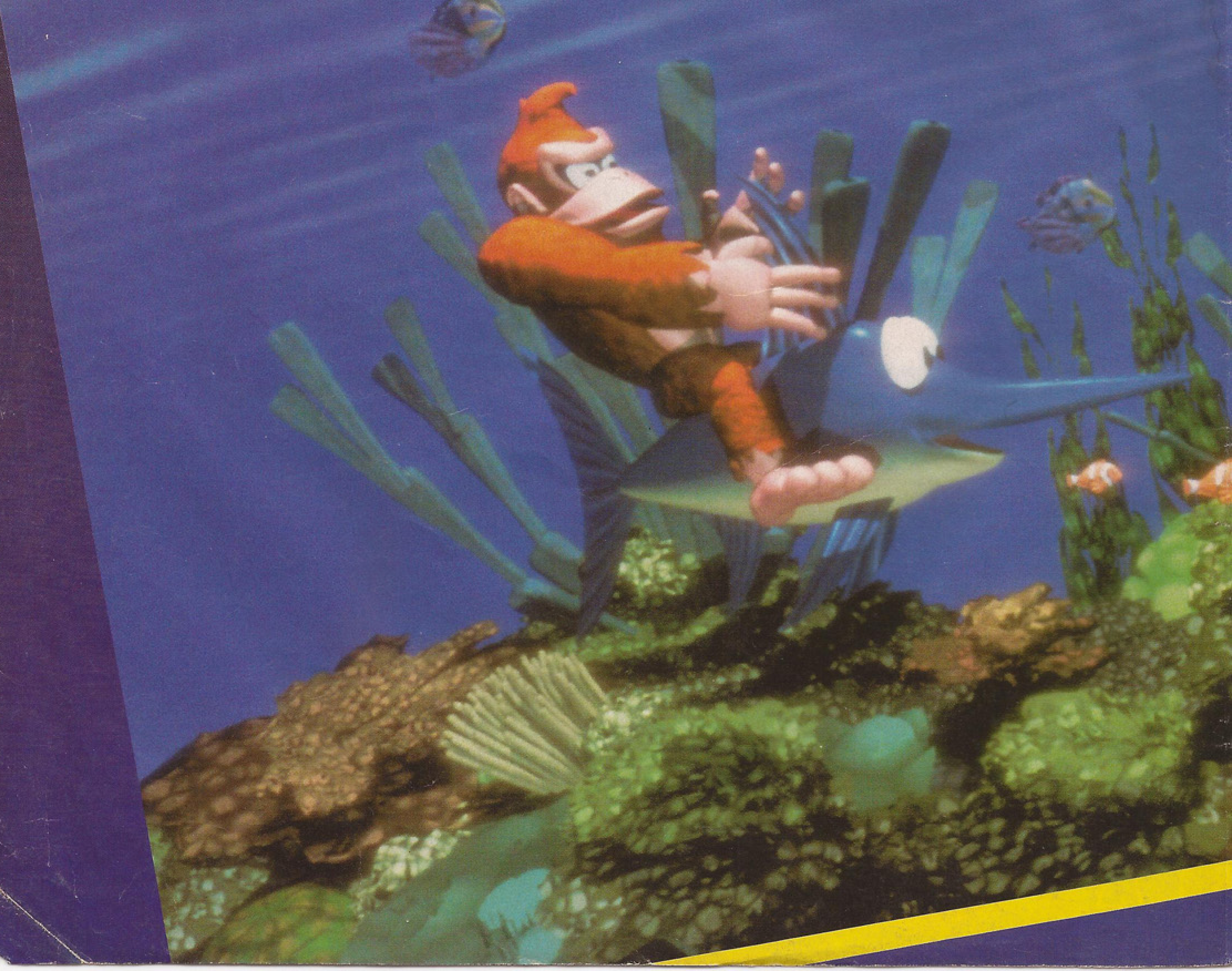


GAMELAND S.A
Tucumán 509, piso 1° (1049) Buenos Aires

PARA TODA

EN EL PROXIMO NUMERO DE

DONKEY KONG



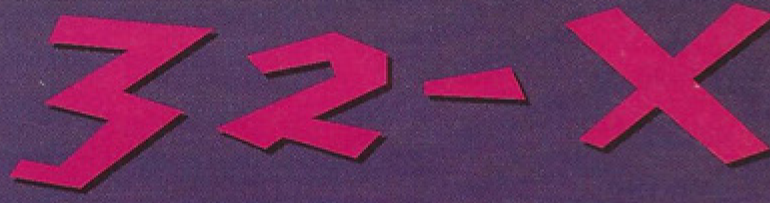
LA MONADA

ACTION GAMES ANALIZAMOS

COUNTRY PARA SNES

Y ADEMAS...

TE PRESENTAMOS LOS PRIMEROS JUEGOS Y TE CONTAMOS COMO FUNCIONA LA



LA ULTIMA MAQUINA DE SEGA

CONTRA HARD CORPS PARA MEGA

FIFA INTERNATIONAL SOCCER PARA LA 3DO

METAL & LACE PARA PC

...Y MAS PAGINAS DE TRUCOS

START

ACTION GAMES

AÑO 3 Nº 35 - ABRIL 1995

Un provechito de placer:

Señoras y señores, Action Games presenta a los nuevos héroes, Beavis y Butthead, dos verdaderos caballeros. Son personas educadas y prolijas, con modales de príncipes.

Bah, no les vamos a mentir, son dos pibes muy transgresores (y atorrantes) a quienes les gusta el heavy metal, se sacan los mocos y hacen todo tipo de asquerosidades.

En este videogame sus armas principales son los peditos y los eructos. Bueno, cada uno se defiende como puede. ¿A quien no se le escapó alguno?

Además de estos dos vagos, tenemos otros juegos más elegantes, aptos para ser presentados en sociedad.

Chau, felices Pascuas y coman muchos huevos (de Pascuas).

La Banda de Action

P.D.: Je je je, es cool, man, je je.

ESTE ES EL CODIGO DE PUNTAJE QUE UTILIZAMOS

POBRE REGULAR BUENO OPTIMO

TRUCOS

MEGA DRIVE

SEGA CD

SUPER NES

NEO GEO

3-DO

PC

MASTER SYSTEM

Muchas parecen iguales, pero estas tienen marca.

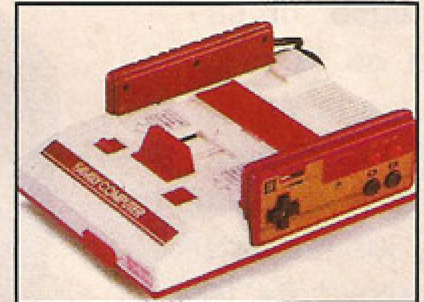


El poder de una marca
con todo el respaldo de Japón,
y el mejor servicio técnico de Argentina.

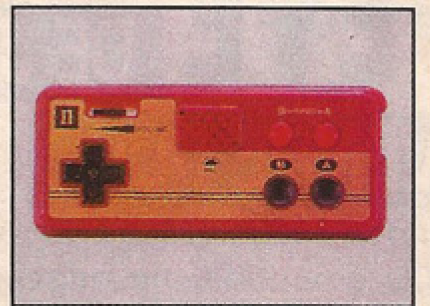
*Acercate a un centro de usuarios,
y descubrí el poder de una marca.*









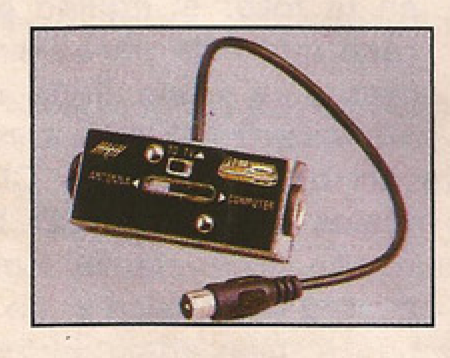






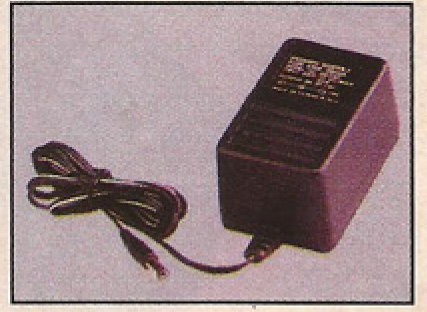












UNIVERSE ELECTRONIC S.R.L representante exclusivo de **AITO**

Pringles 1334 Tel.: 865-4738 Fax: 865-4740

SHOTS

ACCESORIOS PARA EL 3DO

Según la revista Electronic Gaming Monthly, tres empresas están en una carrera para ver quién presenta primero un joystick de 6 botones para detonar games en el 3DO: Panasonic, ASCII y Capcom. La carrera se hizo más acelerada con la previsión de la presentación de SFF2 Turbo, Samurai Shodown y Mortal Kombat para la plataforma.
Mientras tanto, American Laser Games ya presentó un modelo de pistola para detonar juegos de tiro en el 3DO (que también sirve para Sega CD). El arma es muy, pero muy parecida a la ya creada por Konami. Pero solamente va a servir para games creados por la propia ALG. Cuesta, en los Estados Unidos, 45 dólares.

X-EYE DE JVC SE VENDE POCO

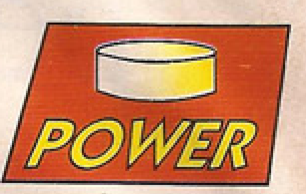
El Wonder Mega (Mega Drive con Sega CD embutido) no enganchó a los estadounidenses. La consola fue licenciada y presentada en el país por JVC. Salió en abril, bautizada X-Eye y con un precio muy salado de 400 verdes. Se vendió muy poco. JVC intentó, entonces, una promoción: mantuvo el precio e incluyó, gratis, tres CDs (para Karaoke, diccionario enciclopédico y un game) que, juntos, valen casi 300 dólares. No ganaron nada.
Hasta agosto, las ventas andaban alrededor de los 50.000 vendidos, lo que para los Estados Unidos es muy poco.

SATURNO CAMBIA DE COLOR

Incluso antes de ser puesto en venta, el Sega Saturno ya cambió su color original, de plateado, a un tono grafito. El nuevo color quedó mucho mejor y, según Sega, fue elegido después de una encuesta de opinión entre los japoneses, norteamericanos y europeos. Vamos a decir la verdad: quedó bonito, pero esos botoncitos azules... Es verdad que es el color oficial de Sega. Pero la combinación no funciona. ¿No estás de acuerdo? Además de mostrar la nueva cara del Saturn, Sega informó que el "público blanco" de su supervideogame es la muchachada ya formada en la universidad y que no depende más del dinero de sus viejos, pues "los juegos van a costar más caros" de lo que ya cuestan. O sea, más de 100 dólares cada uno.

El nuevo aspecto del Saturn

EL JOYSTICK DE TUS SUEÑOS



Presentados en Japón y Estados Unidos los joysticks de los sueños de los maniáticos de lucha: los controles SG Programpad 6 (para Mega) y SN Programpad (para SNES). Traen en la memoria los 66 comandos de golpes mortales más comunes en los games de lucha y posibilitan que grabes otras decenas de golpes nuevos. Y lo que es mejor, permite que sean accionados de forma más simple.
El aparatito tiene los 9 botones comunes (como en el joystick de 6 del Mega) y otros 3, circulares, que son usados para detonar los golpes sin las complicadas secuencias del direccional. Además de eso, trae un visor de cristal en el centro, para que vos visualices los comandos que vas a memorizar o detonar durante las luchas. ¡Bestial!



SONIDO CON VIDEOGAME



Aiwa ya presentó, en el Japón, el equipo ideal para quien quiera tener todo junto: el CDS-GM1. Fijate en la foto: el equipo parece una caja para llevar pizzas, y viene llena de exquisiteces. En la parte de arriba, vos ponés CDs de música o del Mega CD. En el cajoncito de adelante, colocás casetes de música y, en la zona negra, bien abajo, entran los cartuchos de Mega Drive. Además de eso, el aparatejo tiene radio AM/FM. Cuesta 450 dólares.

★ **Mega Drive portátil:** ¡exactamente lo que leíste! Sega presentó en EE.UU. un Mega Drive portátil con pantalla propia. El nuevo portátil sería básicamente el Mega Jet, modelo creado por Sega para equipar aviones comerciales. El chisme es de EGM y no tiene confirmación.

★ **Taito** presentará una consola de 32 bits, para cartuchos, principalmente para juegos presentados para arcades. El nombre de guerra de la máquina es Taito F3 y tendrá chip de sonido de 16 bits. Los primeros games prometidos serán Darius 3, Global Champion y Bubble Simphony.

★ **El grupo 3DO** va a intentar un golpe maestro: incluir docenas de imágenes digitalizadas de la película Mortal Kombat (que todavía no se estrenó) en su primera versión en el 3DO. ¿Será cierto?

★ **Acclaim** fue la softhouse elegida para la versión videogame de la película "True Lies" (Mentiras Verdaderas) de Arnold Schwarzenegger.

★ **Otras películas** que se van a convertir en game, inmediatamente después de su estreno en los cines: Batman Forever (por Acclaim), Casper (Interplay) y Congo (por Sega).

★ **La muchachada del Jaguar** ya puede festejar. Atari prometió presentar en estos días el Jaguar Voice/Data Communicator. Se trata de un pequeño modem, que permitirá jugar y conversar simultáneamente, de a dos, por teléfono. Y lo que es mejor: Atari promete que costará menos de 100 dólares.

★ **TeamPlayer** cambió: Sega puso a la venta en los EE.UU. un nuevo modelo del superaccesorio para detonar games de deportes con hasta 4 personas. Sega informa que todos los juegos compatibles traerán el sello TeamPlayer en la caja.

3-DO VA A PRESENTAR UN 64 BITS ESTE AÑO

El grupo 3-DO no se duerme en sus laureles y se prepara para presentar un nuevo modelo de su consola, con chip Power PC de 64 Bits. Lo que leíste: se trata de ese mismo chip desarrollado en conjunto con Motorola, IBM y Apple para microcomputadoras. El acuerdo para la presentación está siendo orquestado por el grupo Matsushita (controlador de Panasonic), junto con Motorola e IBM. El día 24 de agosto del año pasado, Panasonic reunió a la prensa japonesa para darle la noticia: el nuevo 3DO deberá salir entre julio y diciembre de 1995.

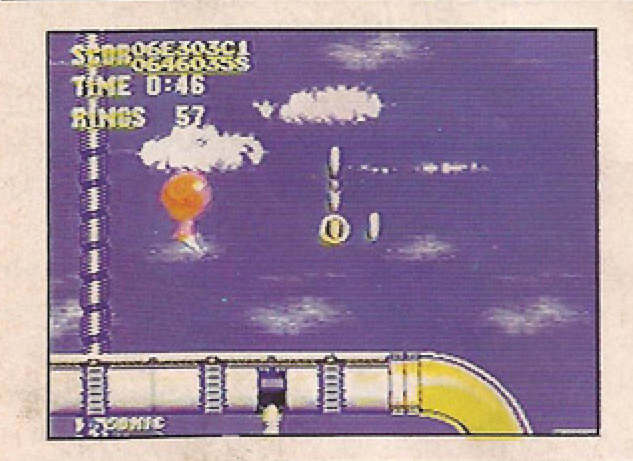
Para permitir el "upgrade" (crecimiento) de 32 a 64 Bits, 3DO está desarrollando un nuevo sistema llamado M2 Acelerador. Según Panasonic, el 3DO 64 podrá mover 1 millón de polígonos por segundo. ¿Te imaginás? 3DO no informó si los actuales propietarios de un 3DO 32 podrán o no hacer el crecimiento a 64 Bits, pero eso parece poco probable.

Sonic 3 — MEGA

Selección de Fases - Enchufá el cartucho y conectá el videogame. **En la pantalla en que las voces cantan "Segaaa..." esperá el momento en que Sonic comienza a moverse y hacé rápidamente la secuencia ↑ dos veces, ↓ dos veces y ↑ cuatro veces.** Solamente tenés 2 segundos, por lo que es bueno memorizarlo bien y entrenar bastante. Si los comandos se hacen en cuanto Sonic se mueve, sonará el sonido de una argollita. Ahí, en la pantalla de presentación, apretá ↓ para tener acceso a la opción **Sound Test.** ¡Sorpresa! Vas a terminar encontrando una pantalla para la selección de fases.



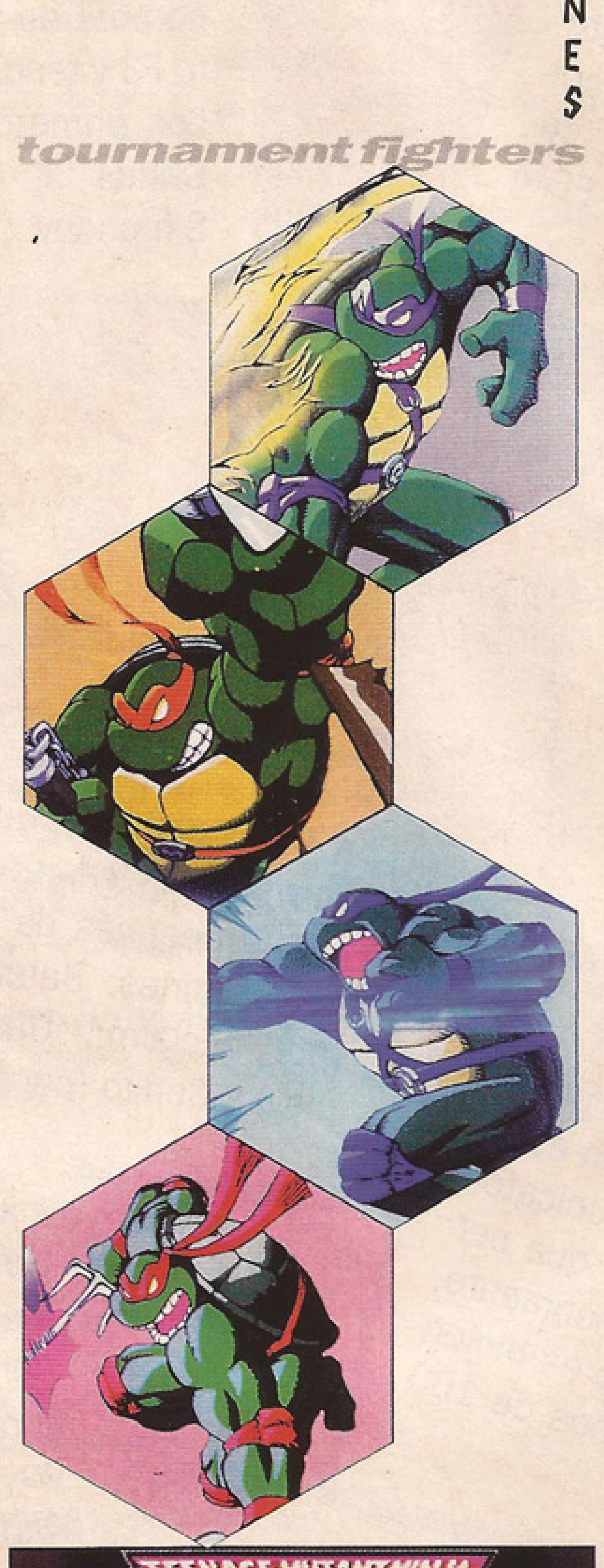
Debug Mode (conocido también como el Truco de las Mil Caras) - Después de hacer el truco anterior, elegí cualquier fase, **presioná el A y da Start.** Vas a ser mandado a la fase elegida. Si los números del Score están mezclados, el truco funcionó. De ahí, solamente tenés que usar **B para transformar a Sonic en cualquier objeto, A para cambiar los sprites de la pantalla y C para duplicar.**



SuperSonic - Si vos ya accionaste el Truco de las Mil Caras, es fácil convertirte en SuperSonic. Basta transformarte en un televisor, copiar una media docena y saltar en uno de ellos. ¡Listo!

Selección de Fases con Game Genie - Quien tenga el Game Genie puede usar el código **AA6T - AAXC.** Enseguida, basta usar el Modo 1 Player y conseguir acceso directo a la Pantalla de Selección de Fases.

Tournament Fighters — NES





Luchá como Jefazo - Truco pesado de hacer, pero de resultados alucinantes. Conectá el Joystick 2 y, cuando la pantalla de apertura aparezca, apretá en el joystick la secuencia X, ↑, Y, ←, B, ↓, A, → X y ↑. Si el truco funciona, vas a oír al jefazo Aska. Entonces, **andá al Versus Mode y apretá ← con el Joystick 1.** De ahí, sólo te queda elegir el jefe.

Death Valley Rally — NES



Códigos de Game Genie - Con ellos, vos resolvés la mitad de tus problemas en este juego increíble.

Protección contra algunos tipos de ataques - **C2AC - 346F**

Vidas infinitas - DDB2 - 4D64

Turbo sin necesidad de alpiste - **DDC6 - 3D67**

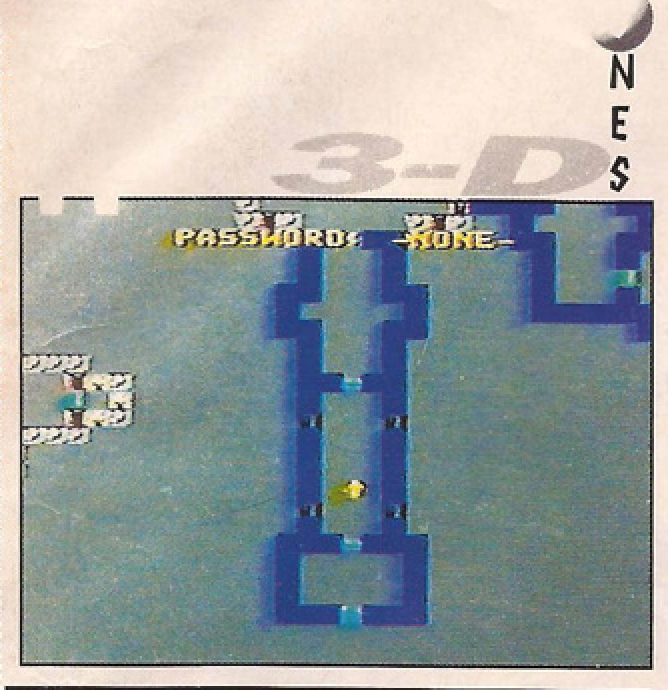
Wing Commander The Secret Missions — NES



Pantalla de Opciones - ¡Uau! Si vos te copás con este simulador, ahora no vas a tener nada qué reclamar. Usá este supertruco y hacé lo que se te dé la gana. En la Pantalla de Presentación tomá el control 2, **apretá y dejá presionados los botones L, R, Select y Start.** Entonces, apretá **Start en el control 1.** Vas a entrar en una superpantalla de opciones. Podés elegir los sonidos y efectos del game, volverte invencible e ir a la fase que más te guste.

TRUCOS

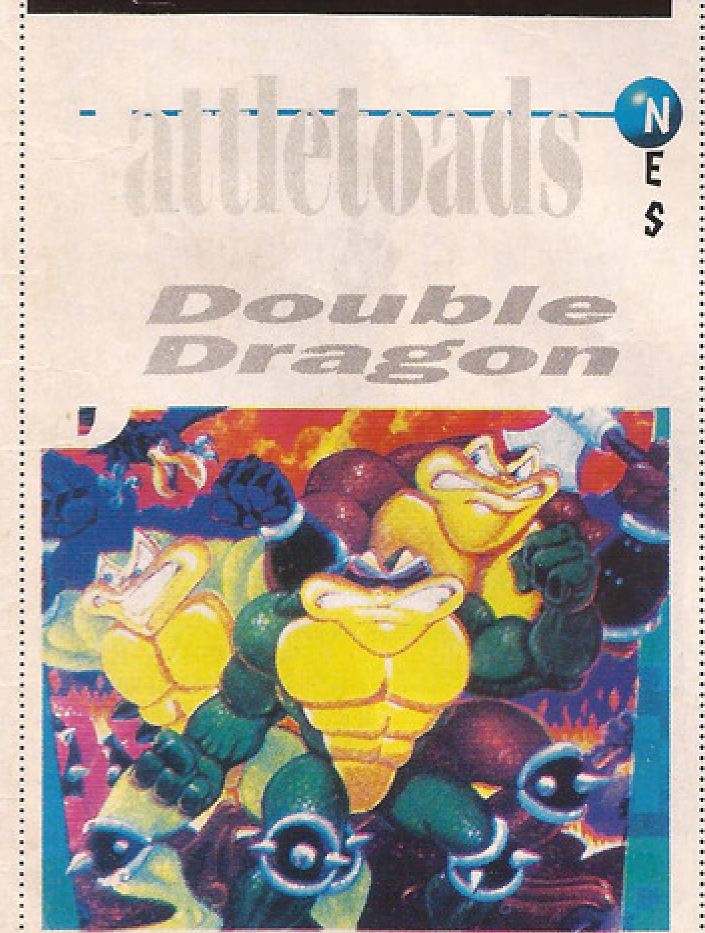
SNES



Mil trucos - ¿Qué tal un montón de mañas para que liquides a los nazis con una mano en la espalda? Manos a la obra. Conectá el SNES, e inmediatamente **tomá el control 2 y presioná el botón L.** Continuá presionando el L hasta que aparezca la pantalla de presentación. Enseguida, **tomá el control 1 y comenzá un partido en el Modo Normal.** Durante el partido, apretá Start para tener acceso a la pantalla del mapa y hacé los comandos de abajo para conseguir armas ilimitadas, invencibilidad, mapas completos de las fases, saltar fases o TODO AL MISMO TIEMPO. Anotá.

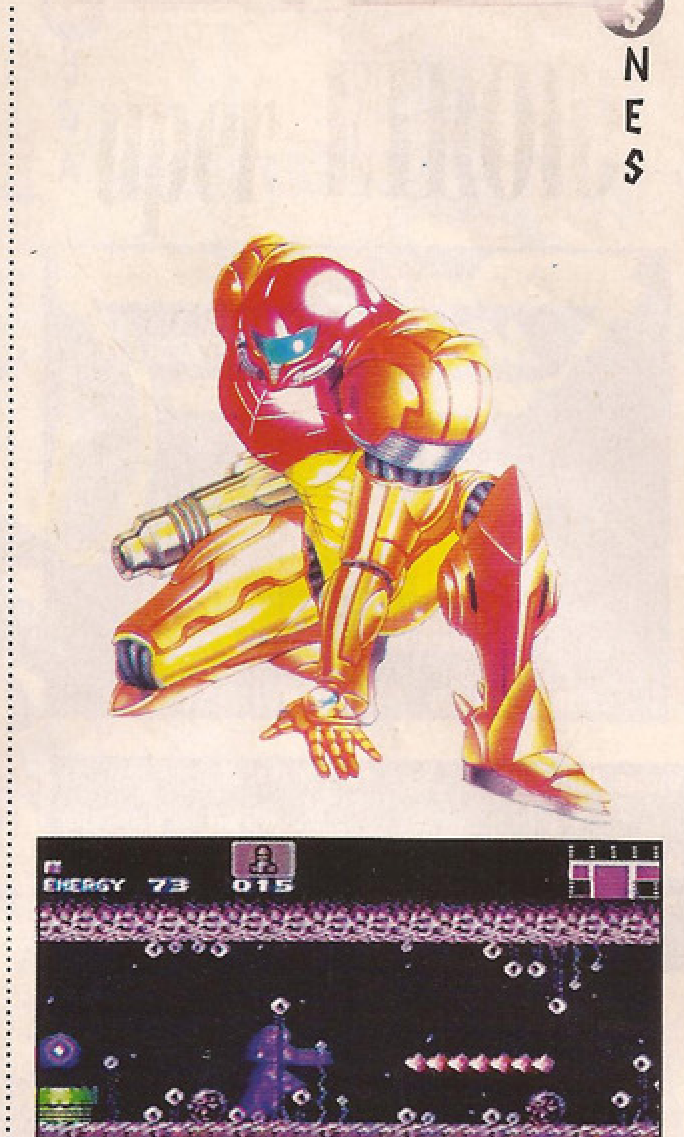
Armas ilimitadas: R, ↑, B y A.
Invencibilidad: B, ↑, B y A.
Mapa completo: A, A, ↑ y B.
Saltar fase: ↑, B, R y B.

NES



Más vidas - Truco para aumentar el número de vidas de cuatro a seis. En la pantalla en que vos elegís tu personaje, apretá ↑, A y B y, sin soltar, presioná Start. Re-fácil.

SNES



Armas con el Game Genie - ¡Anotá, anotá! Estos códigos de Game Genie son para no olvidarlos más, ¿no te parece? Te dan un arsenal casi infinito de las armas de abajo:

Misiles - C288 - C4A7
Supermisiles - C284 - C9D7
Superbombas - 3CA4 - 450D
Hyper Gun desde el comienzo del juego - 62C5 - 14A6

GAME BOY



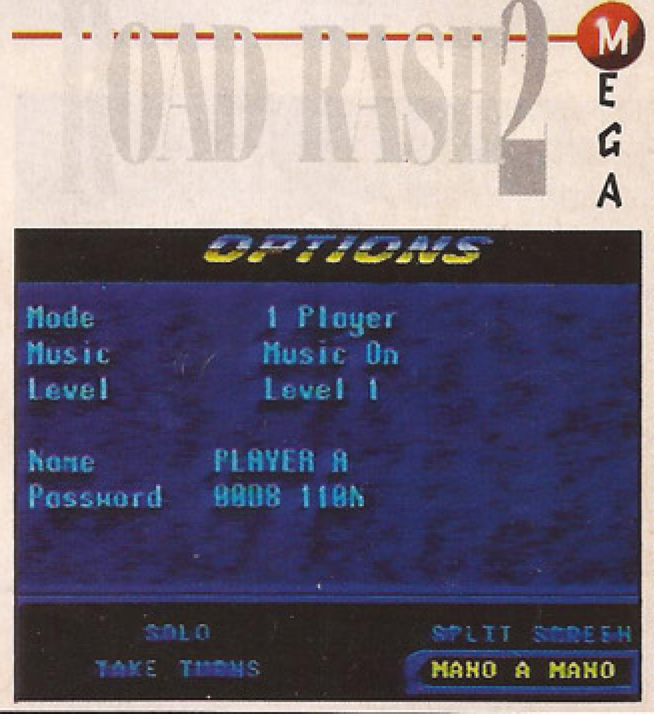
Passwords - Usá estas señas para ir directo a lo que interesa. Comenzá el game ya en la segunda etapa con las armas de los cuatro primeros jefes: **A1, B0, B1, C1, D1; para ir directo al enfrentamiento con el Dr. Willy: A0, B0, B2, C1, C2.**

SEGA CD



Saltar fases - Esta maña hace que vos tengás acceso a la fase que mejor te parezca en este game genial. **En la pantalla de presentación, andá hasta la opción Difficulty Level** y ajustala para Normal. De ahí, **apretá y dejá presionados los botones A, C, y Start. Mientras estos botones están presionados, apretá ↑.** Vas a comenzar a oír unas bocinas. Cada una de estas bocinas representa una fase. Así, para ir a la tercera fase, vos tenés que hacer que la bocina suene tres veces. ¡Con siete bocinas vas derecho al final del juego!

MEGA



Cualquier moto - ¡Uau! Esta vos no te la esperabas. Pero prestá bien atención a este truco, que es complicado. En la Pantalla de Opciones, elegí **Set Player** y, después, **Mano a Mano.** Quedate en el level que quieras. Después salí y andá a **Bike Shop** y elegí cualquier moto. Volvé a la **pantalla de opciones** y elegí **Set Player** de nuevo. A continuación, elegí un **modo de juego** a voluntad. Elegí **Take Turns** y copiá el password. Listo, ya podés comenzar el game con la moto que elegiste. Se puede hacer el mismo truco en el Modo 2 Player.

TRUCOS

MEGA

Nueve vidas - ¿Te gustó, no? Entonces fijate: en la pantalla de opciones, iluminá el ítem Players. Ahí tomá **el control 2 y presioná juntos los comandos ↑, A, B y C.** Después tomá el **control 1 y colocá →.** ¡Listo! ahora sólo tenés que aumentar el número de vidas hasta 9 y divertirte.

Dos personajes iguales - Terminaron las peleas a la hora de elegir personaje: con este truco, vos y tu compañero podrán usar dos luchadores iguales. En la pantalla de opciones, elegí el modo 2 players. Ahí presioná ↓ y C juntos. Si oís un ruido diferente, el truco funcionó. Entonces sólo tenés que ir a la pantalla de selección de los luchadores y elegir tu pareja predilecta.

MICRO machines

MEGA



Vidas Ilimitadas - Jugá hasta que te salgan callos en los dedos con este truco. **En la pantalla de presentación, hacé la secuencia B, ↓, C, ↓ ↑ ↓ ← →.** Y ya podés largarte a hacer locuras con tu autito.



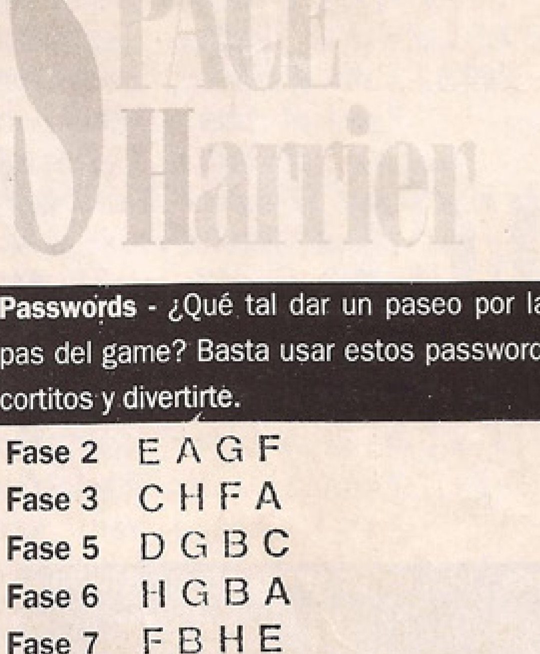
SNES

Vidas infinitas - ¿Te gustó el filme, pero encontraste el juego re-difícil? No hay drama, intentalo con un montón de vidas. Comenzá el game y da pause. **Después apretá B, R, A, Select, Select, Y, A, B, Y, A, B. Soltá la pausa y hacé pause de nuevo. Ahora apretá R, A, Select, Y y Start.** Listo. Ahora joystick a fondo...



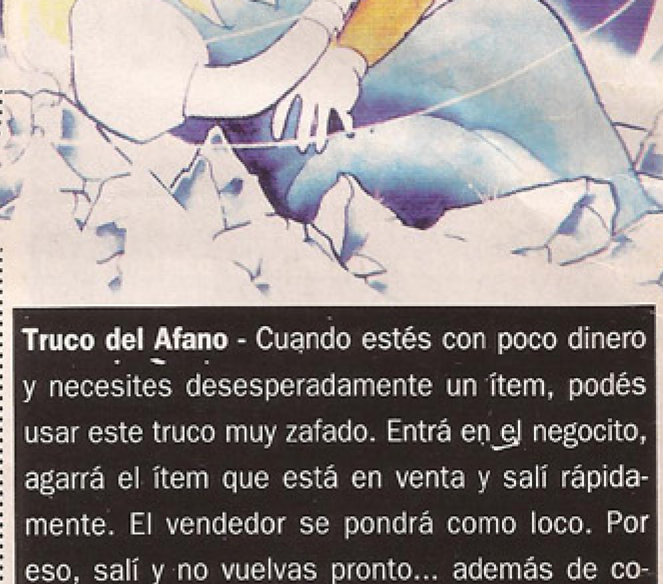
GAME GEAR

Passwords - ¿Qué tal dar un paseo por las etapas del game? Basta usar estos passwords bien cortitos y divertirte.



Fase 2	E A G F
Fase 3	C H F A
Fase 5	D G B C
Fase 6	H G B A
Fase 7	F B H E
Fase 9	B F H C
Fase 10	H G D A
Fase 11	A G E C

GAME BOY



Truco del Afano - Cuando estés con poco dinero y necesites desesperadamente un ítem, podés usar este truco muy zafado. Entrá en el negocito, agarrá el ítem que está en venta y salí rápidamente. El vendedor se pondrá como loco. Por eso, salí y no vuelvas pronto... además de cobrarte por la compra, te va a dar una buena lección.



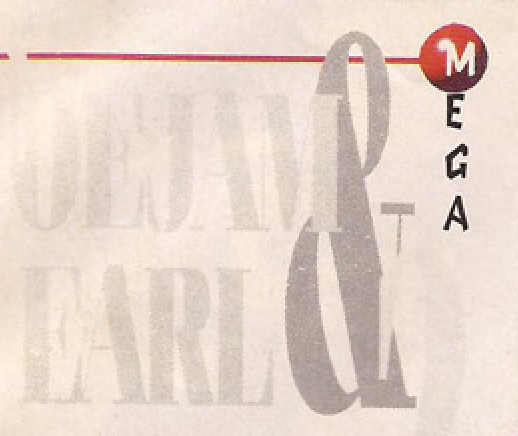
3DO

Passwords - Anotalas para tratar de salir de este extraño mundo en que el joven científico se metió al explotar su laboratorio. Ah, mucha atención: estos passwords valen también para las versiones de Mega y SNES.

1 - LDKD
2 - HTDC
3 - CLLD
4 - BFLX
5 - TFBB
6 - TXHF
7 - CKJL
Final - LFCK

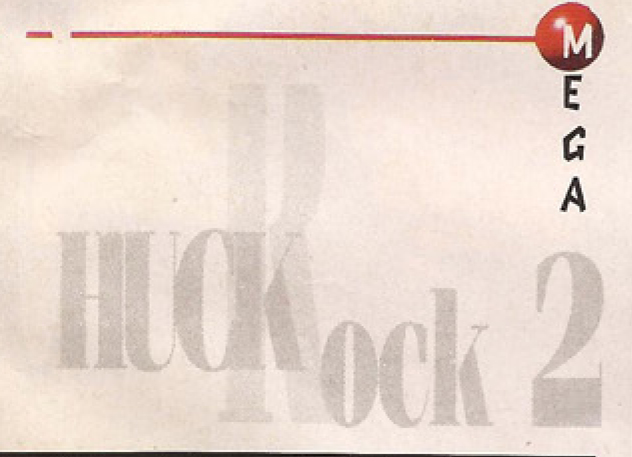
TRUCOS

MEGA



Curiosidad - ¿Sabés qué pasa si digitás el nombre del juego en los passwords? Entonces usá **toEjAM + EArl** (así, prestando mucha atención a las mayúsculas y minúsculas) y descubrilo.

MEGA



Saltar fases - si de repente tenés ganas de hacer que el game ande más rápido, usá este truco. **Basta hacer pause en el game en cualquier momento y hacer la secuencia B, A, → A, C, ↑ ↓ y A.** Después de estos comandos, el game saldrá de pause solito. Ahí volvé a apretar el Start y hacé los comandos A y → juntos. ¡Vuuum! Acabás de saltar de fase.

SNES



Passwords en el Nivel Pro

América del Sur - FOUR MEG

Japón - LEGEND

Alemania - THE WORLD

Escandinavia - LETS RACE

Francia - ALCHEMY

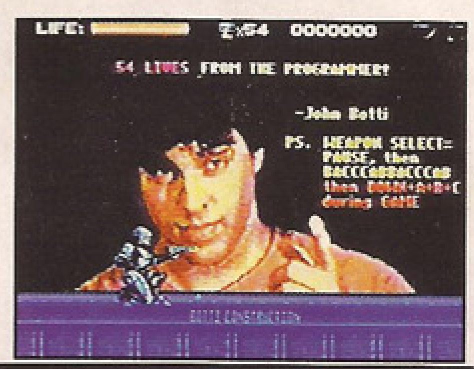
Italia - A LOOPER

Inglaterra - CIASONAL

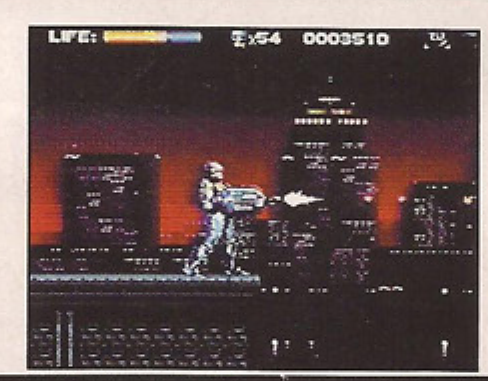
MEGA

Terminator

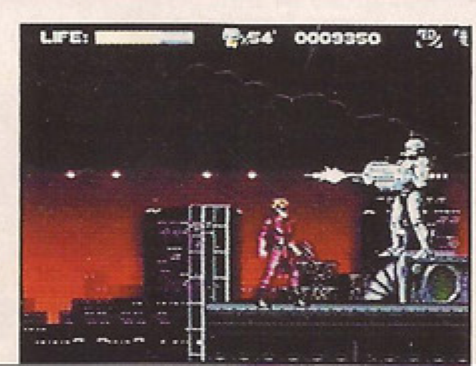
Mañas a rolete - No te imaginás las locuras que se pueden hacer en este juego. **Basta iniciarlo normalmente, hacer pause en cualquier momento, y entrar con las secuencias de abajo.** Cada una tiene un efecto diferente y se puede usar por separado. Pero lo mejor es usar todas, una después de la otra, haciendo pause en el juego antes de entrar con cada una de ellas. Seguí el mismo orden que usamos para publicarlas.



54 vidas - C, C, A, A, B, B, C, C, A, A, B, B. No te extrañes: sonará un ruido raro y te mandarán a una pantalla con la cara del programador del juego. Solamente tenés que seguir a la derecha y volvés a la pantalla de la primera fase.



Más violencia - C, B, A, B, B, A, B, B, C, B, B, C, C, B, B, C, B, C, A, C, C, A, A, A, B, B, B, A, C, A. Aparecen nuevos enemigos y, cuando los abatís, sueltan gritos.



Todas las armas - A, C, C, C, A, B, B, A, C, C, C, A, B. Después de soltar la pausa para reiniciar el juego, apretá y dejá presionados **↓, A, B y C juntos.** Mientras mantenés los comandos presionados, la selección de armas va cambiando. Soltá los comandos cuando aparezca el arma que vos querés usar.

Turbo - A, B, C, C, B, A, C, B, A, C, B, A, A, A, C, A, C, B, C, A, C, A, C, A, B, C, B. Tu Robocop se volverá mucho más rápido.

CLASICOS

MASTER

After Burner

After Burner fue uno de los primeros simuladores de aviones de combate que le voló la cabeza al público de los arcades en los años 80. Por eso mismo, fue uno de los primeros en emigrar a los videogames de 8 bits. ¡Buenos tiempos aquéllos: cualquier blanco que reventabas ya te dejaba entusiasmado!

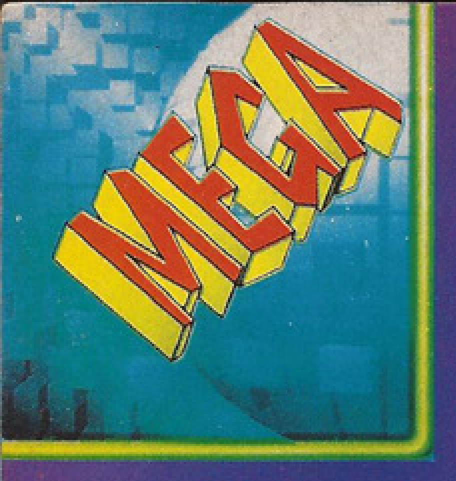
El game se volvió un clásico y terminó apareciendo también en las consolas de Nintendo. El segundo game de la serie (After Burner 2, para 16 bits), decepcionó a la muchachada. Pero a comienzos de 1993 vino la versión 3 en CD, que recuperó un poco el prestigio de la serie, ya que le dio más realismo al caza F-14 Tom Cat.

Continues - Apretá 100 veces la tecla Pause en la Pantalla de Presentación. A partir de ahí, en cada pantalla de Game Over, apretá ↑ y los Botones 1 y 2 al mismo tiempo para accionar el Continue.

NES



Invencibilidad - Un truco copadísimo, que vale también para la primera versión de Mega Drive. ¡Es para no creerlo! Apretá juntos los botones A y B, Select y Start. ¡Listo!



BEAVIS AND BUTT-HEAD
Viacom New Media

Adventure - 1 ó 2 jugadores
16 Mega



Este es de lejos el game más zarpado entre los ya presentados y hasta los más pirados pueden encontrarlo feo. Pero para los que gustan de adventure, es imperdible.

COMANDOS

A	Escribe passwords
A+→	Corre
B	Salto
B + A + ↑	Súper Salto
C	Toma objetos y los coloca en el bolsillo (pocket), ataca enemigos (si tiene arma seleccionada) y apaga passwords
C repetidamente	Rebobina el carretel en las pescaderías
C (en la entrada de Burger World)	Entra passwords

INSTRUCCIONES

Con el botón C vos alterás las instrucciones en el panel (en Pause). Fijate en cada una.

Start	Cambia los ítems del bolsillo
Sucks	Sale de un lugar
Drop	Usa o arroja un ítem



Beavis and Butt-Head

La juventud descarriada ataca nuevamente. Después de escandalizar a los moralistas de todo el mundo, finalmente llega el cartucho de Beavis and Butt-Head, el dúo más quilombero y asqueroso de la MTV, con derecho a los eructos y otros malos olores además de las famosas risitas. Los gráficos tienen los trazos característicos de la serie y los efectos sonoros son excelentes. A pesar de que los personajes se mandan con todo, el game tiene un desafío redifícil y vas a tener que recorrer un largo camino para detonarlo.

PARA ENTENDER LA PANTALLA

Cuando vos hacés pause en el game, la pantalla muestra los indicadores principales:

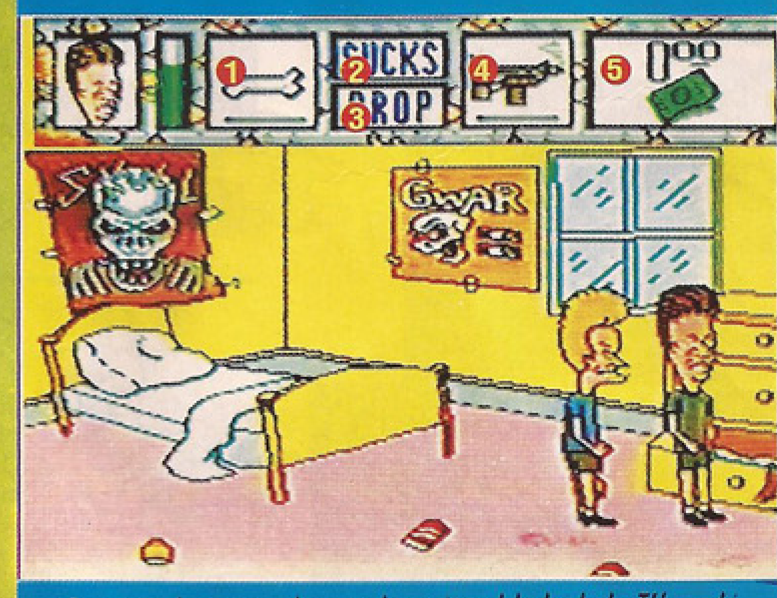
1. Bolsillo (Pocket) - Para guardar los ítems. Solamente podés usarlos una vez.

2. Sucks - Sirve para mandar a los dos chabones de vuelta a la sala del televisor. Pero pierden todos los ítems y armas que juntaron.

3. Drop - Usa los ítems.

4. Defensive Tools - Guarda las armas de defensa.

5 - Cartera (Wallet) - Es donde vos guardás el dinero.



Después de tomar el control remoto al lado de la TV, andá al cuarto y tomá la máquina fotográfica y el pantalón. De ahí, Anda a Street.

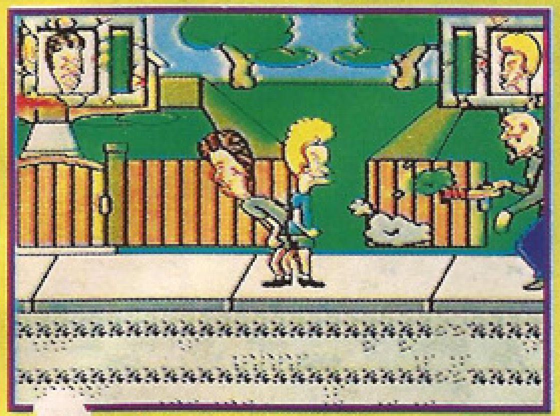
EN BUSCA DE LA ENTRADA PERDIDA

Beavis y Butt-Head estaban recontentos. Al fin estaba en la ciudad la banda predilecta del dúo: los pirados de Gwar. Inmediatamente, los dos compraron entradas para el inolvidable show. Pero el poodle del Sr. Anderson tomó las entradas y, en la confusión, Anderson atropelló las entradas con la cortadora de pasto: las entradas se convirtieron en 9 pedazos y se desparramaron por la ciudad. Tu objetivo es ayudar a estos dos a recuperar los pedazos perdidos para asistir al show. ¡Dales una mano, fiera!

TREMENDO DESAFIO

Detonar Beavis and Butt-Head es un desafío escalofriante. El juego es una aventura difícil, en que vos siempre juntás ítems para usarlos después. Como no podía dejar de ser, los ítems son absurdos. Por lo tanto, explorá al máximo todas las posibilidades. Vos podés controlar a cualquiera de los dos y lo más copado es jugar con un amigo. Pero el dúo debe trabajar bien en conjunto, porque cuando uno de los personajes muere, el otro también. Algunos enemigos dejan sánguches que sirven para reponer energías. Siempre empezás en la sala de TV y usás el control remoto para entrar en cualquiera de los siete escenarios del juego.

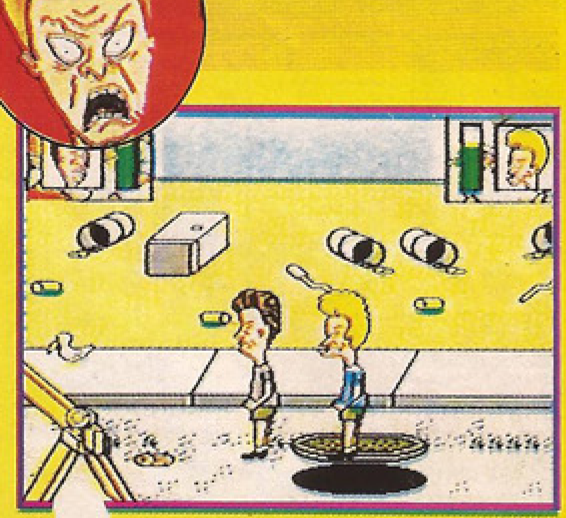
THE STREET



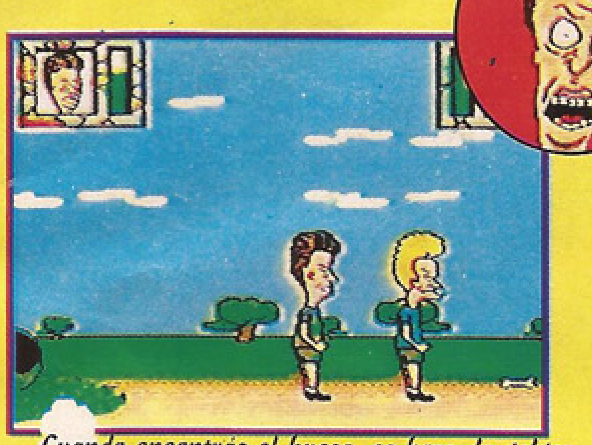
Al principio las únicas armas son los eructos y los pedos. ¡Qué educaditos!



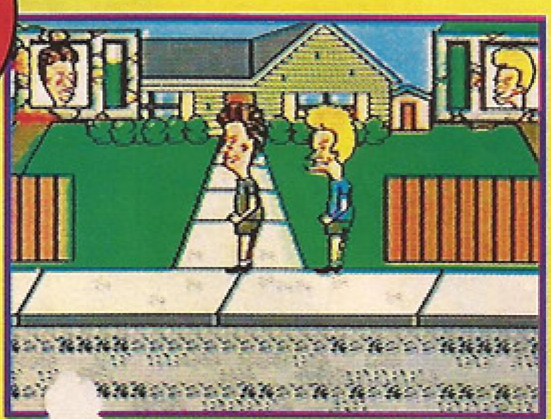
Entrá en la alcantarilla y seguí adelante. Atención al agua verde y a las ratas.



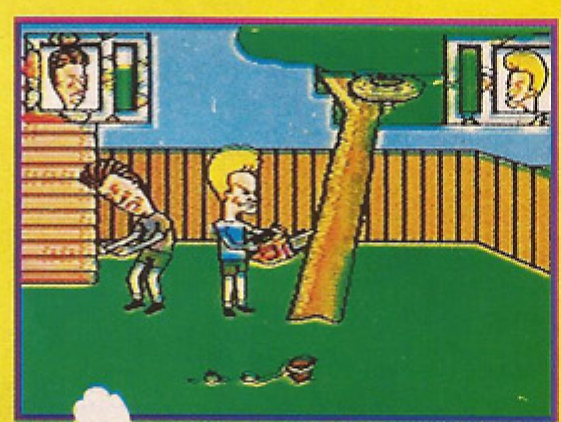
En la salida de la alcantarilla, agarrá el patito y después la ametralladora. Más adelante, tomá la bota.



Cuando encontrás el hueso, es hora de volver por el mismo camino.



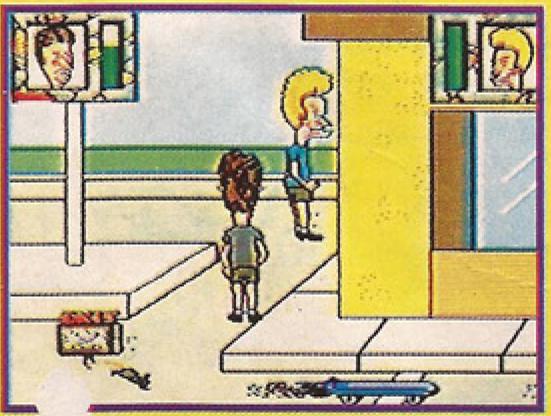
Andá a la casa con portón abierto, reventá al morador, tomá la llave y dale el hueso al perro. En cuanto él come, abrí el cuartito con la llave y tomá la sierra y la caña de pesca. Atención: solamente Beavis agarra la sierra.



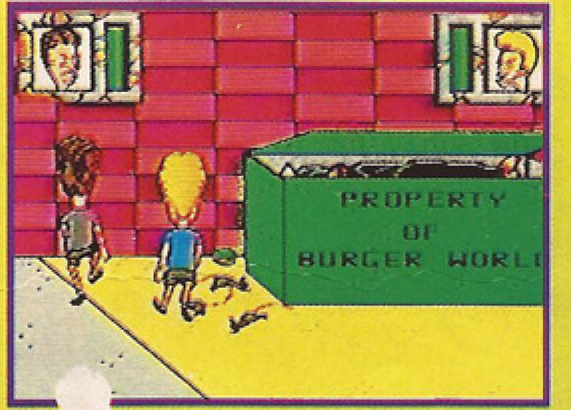
Ahora ejercitá tu vandalismo en este pobre árbol. Serruchalo para encontrar el primer pedazo de entrada.







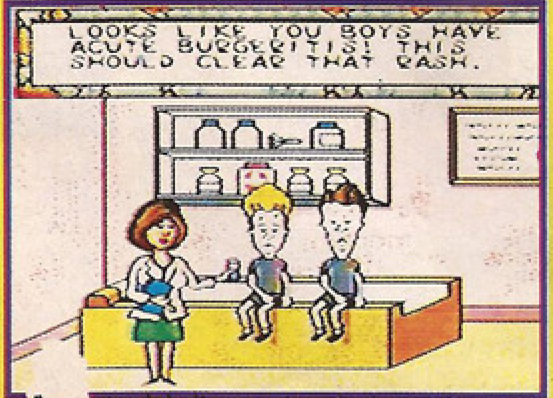
Si estás con las energías bajas, da para recargarlas atrás de esta esquina.



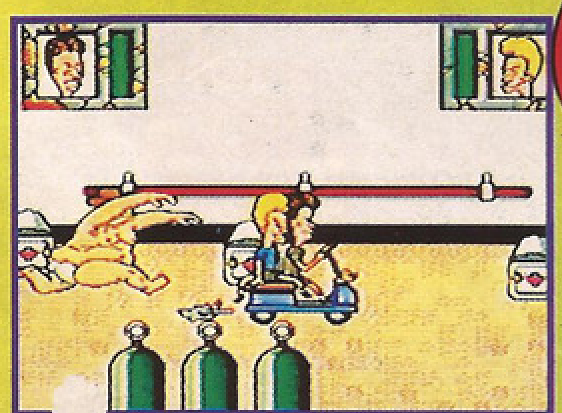
Echale los garfios a este recipiente de basura (?¡). Después de ese rico almuerzo, tomá el caño (arma) y andá al hospital.



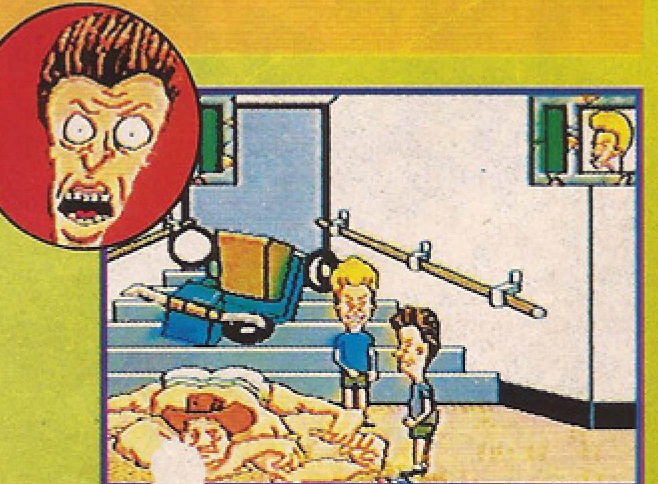
HOSPITAL



Después del diagnóstico de la médica, tomá la tijera y da una patada.

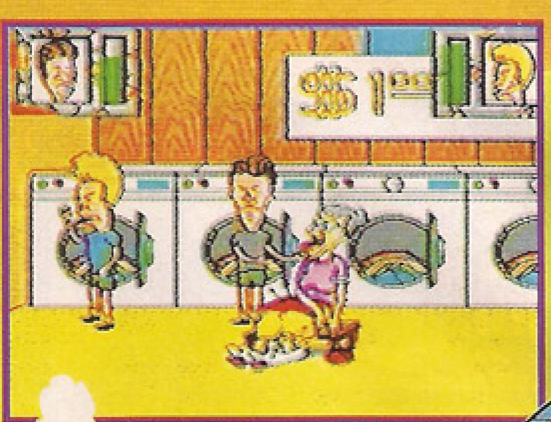


Acertale a la corona y salí a mil en la motoneta. No choqués con nada, sino el gordo te agarra.



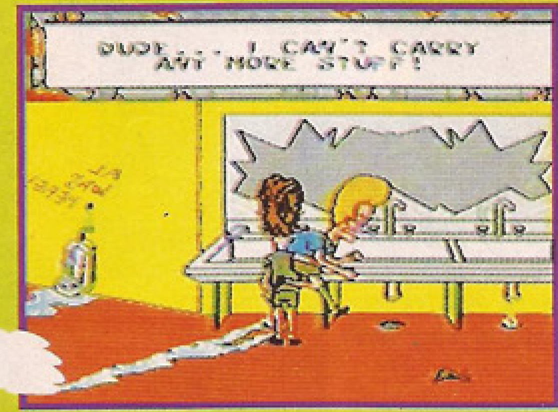
En el final de la escalera esta el segundo pedazo.

TURBO MALL 2000



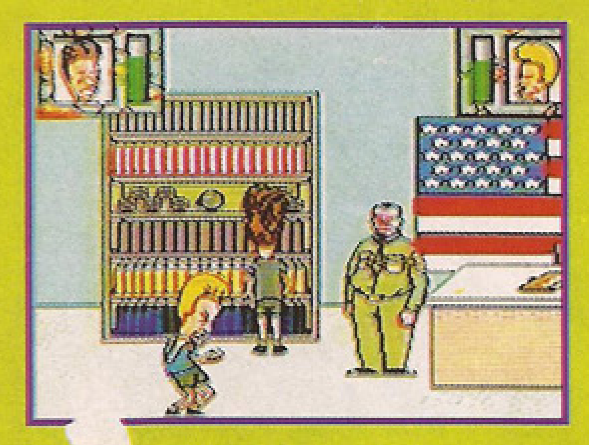
Aquí en este comercio (Pawn) vendé al pato por 50 centavos.

Entra en el comercio al lado de la lavandería, acertale al tipo y toma la lata de aceite.

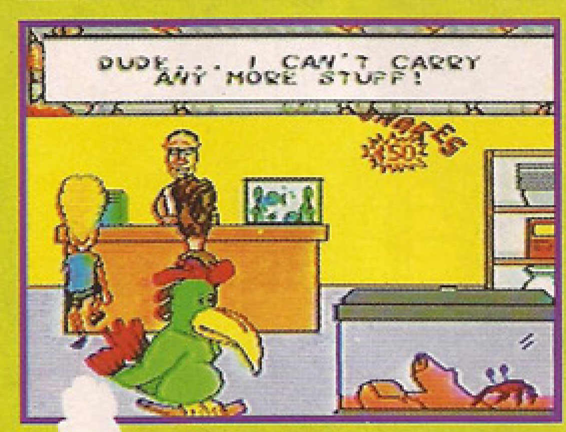


En el negocio donde venden yogurt, entra sin pedir permiso, anda al baño y toma el jabon.

Con el pantalón y el jabón entrá en la lavandería. Andá hasta la última máquina y ponele aceite en la puerta para no despertar a la viejita. Con el tercer trozo en la mano, tomá el elevador.



En el centro de reclutamiento del ejército, tomá la bomba que está en el estante y bajá por el ascensor.

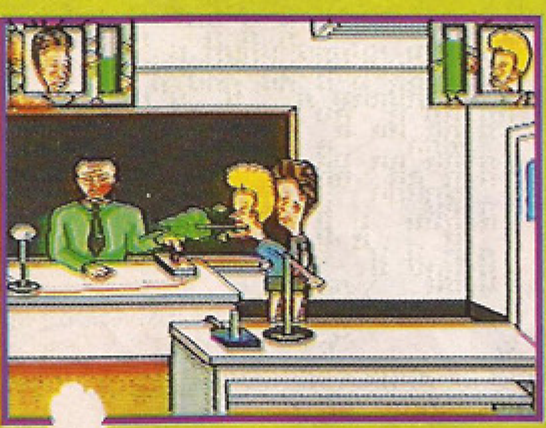


En el comercio de animales, comprá la víbora y cuando el vendedor vaya a envolverla, tomá la llave de encima de la mesa.

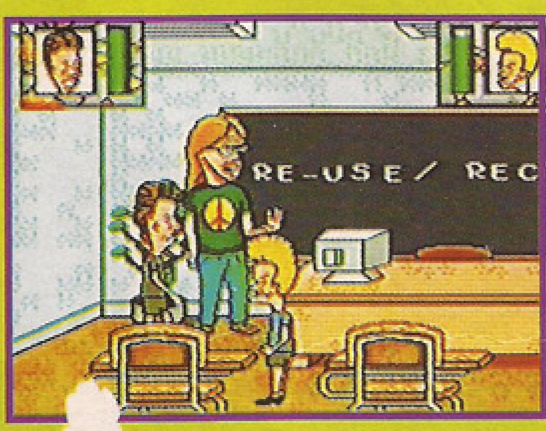


La llave va a servir para soltar al pajarito que está sobre el cuarto pedazo.

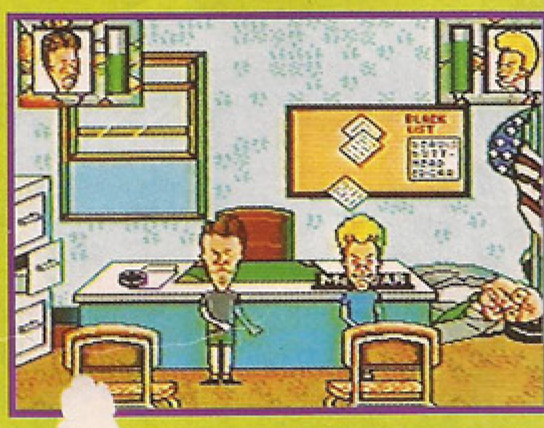
HIGHLAND HIGH SCHOOL



En la sala con la cara de Einstein, entrá y tomá las dos pociones y reventá todo con pedos y eructos. ¡Puaj, qué baranda!



Ahora entrá en la sala con un mapa del planeta en la puerta. Hablá con el profesor, tomá el chicle que está debajo de la mesa y salí.



Entrá en la sala del director (principal) y dejá las 2 pociones delante de él para que aparezca el quinto pedazo.

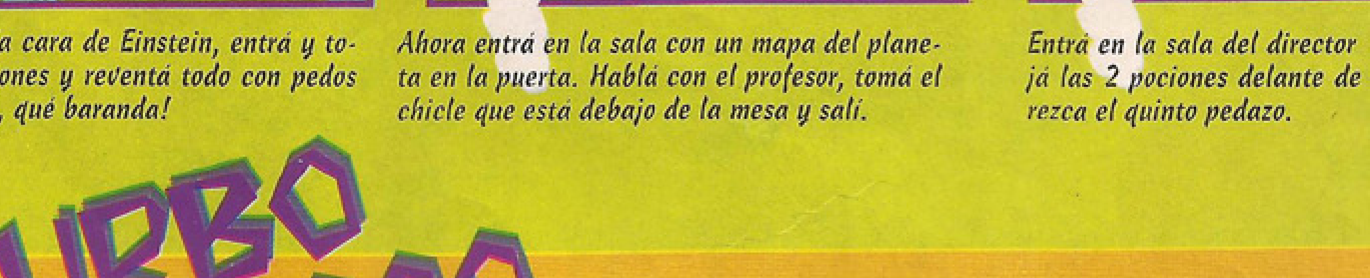


OPS!

PARA DETONAR EL GAME Y VER EL SHOW VAS A TENER TAMBIEN QUE PASEAR EN EL DRIVE-IN Y EN EL GWAR. ¡ESTE DESAFIO ESTA EN TUS MANOS, FIERA! CON ESTE PASSWORD SEGUIS ADELANTE INMEDIATAMENTE DESPUES DE CONSEGUIR EL ULTIMO PEDAZO. COOL!

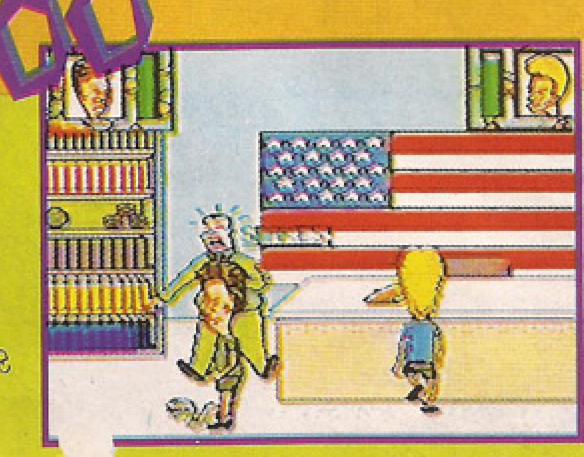
HE-HE, HE-HE...HE...

fnFO-IXVPh Q4fUB

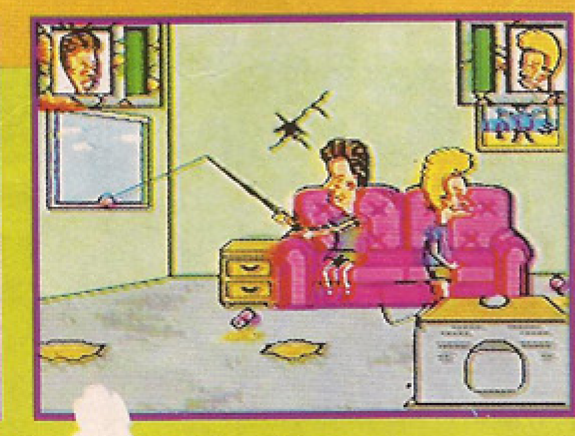


TURBO MALL 2000

¡No metimos la pata, no! Después de juntar algunos ítems en la escuela, volvés al Turbo mall 2000 y conseguís dos pedazos más de entradas. Fijate.



Volvé a la sala de reclutamiento y dale el paquete con la víbora al guardián. Después tomá el sexto pedazo de abajo del libro.



De vuelta al sofá, tomá la caña de pescar y el chicle y pesca el sétimo pedazo.

Fantastic Game

Cabildo 2040 Local 98/99 • Tel/Fax: 788-9191 / 763-9883

Sega - CD - Game Gear - Game Boy - Super Game Boy - Super Nintendo - 3DO - Jaguar - Neo Geo - 32 X

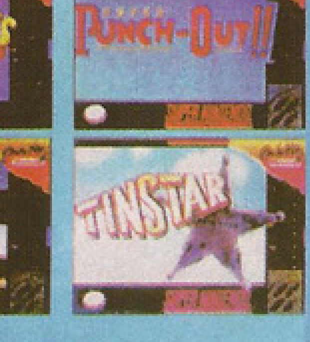
ULTIMAS NOVEDADES



Panasonic 3DO • Juegos	
FIFA	$ 99
Guardian	$ 80
Mega Race	$ 90
Patanicks	$ 99
Way of the Warriors	$ 99
Micrcosm	$ 70
Stellar 7	$ 60
Shodown	$ 80
Soccer Kid	$ 60

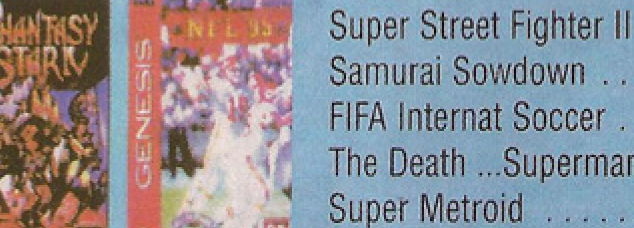











Aceptamos todas las tarjetas





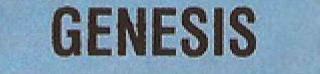












SUPER NINTENDO

Super Nes C/Joystick	$ 189
Super Nes completo	$ 250
Son King Kon	$ 117
Mortal Kombat II	$ 110
Stunt Race FX	$ 90
Maximun Carnage	$ 99
Virtual Bart	$ 110
Super Street Fighter II	$ 99
Samurai Sowdown	$ 110
FIFA Internat Soccer	$ 90
The Death ...Superman	$ 110
Super Metroid	$ 90
NBA Jam	$ 90
Cart Famicon	$ 15 a 50

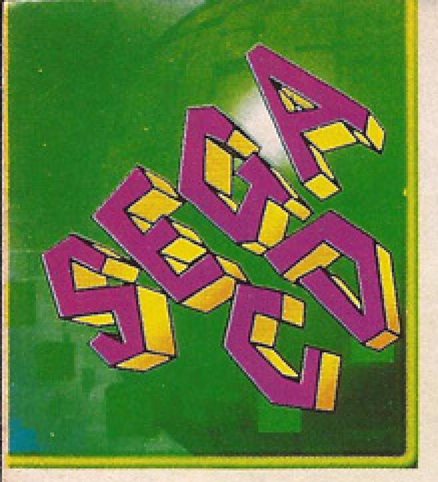
GENESIS

Genesis I c/ 2 Joystick	$ 180
Genesis II	$ 190
Genesis 32 X	$ 300
Mortal Kombat II	$40
Super Street Fighter II	.50
Sonic & Knuckles	$ 35
Virtual Bart	$ 40
FIFA Internat Soccer	$ 25
Ren & Stimpy	$ 25
Virtua Racing	$ 90
NBA Jam	$ 25
Samurai Shodown	$ 90
El ~Increíble Hulk	$ 35
Lion King	$ 50

SEGA CD

Star Wars Rebel Assault	$ 90
FIFA Internat Soccer	$ 80
Tomcat Alley	$ 90
Samurai Shodown	$ 120
Mortal Kombat	$ 60
Dragon's Lair	$ 70
Sonic CD	$ 70
Lunar The Silver Star	$ cons.
Jurassic Park	$ 70
Mad Dog Mc Cree	$ 70
Batman Return	$ 50
Cliffanger	$ 50
Robo Aleste	$ 50





MY PAINT
Saddleback

Educativo - 1 jugador

GRAFICO	●●●●
SONIDO	●●●●
DESAFIO	—
DIVERSION	●●●●
JUGABILIDAD	—
ORIGINALIDAD	—

My Paint genera gráficos con trazados bien definidos y nítidos. Pero el escenario del alfabeto podría tener opciones en lenguas distintas. Es una pena.

COMANDOS

A	Elegir instrumentos
B	Acelerar el cursor
C	Engrosar o afinar el trazo de los ítems

★Oí todos los sonidos de los dibujos con movimiento y te podés reír un rato. Pero no te olvides de dejar las luces del panel principal en verde.

★Clicá Blank Page para tener una pantalla limpia a tu disposición.

★My Paint acepta mouse y joystick con 6 botones.

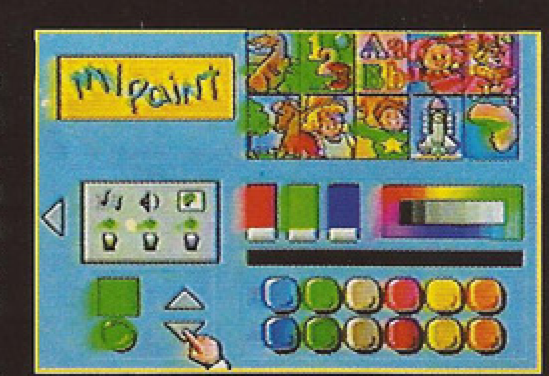


Aunque sepas dibujar solamente casitas ...te podés divertir un buen rato.

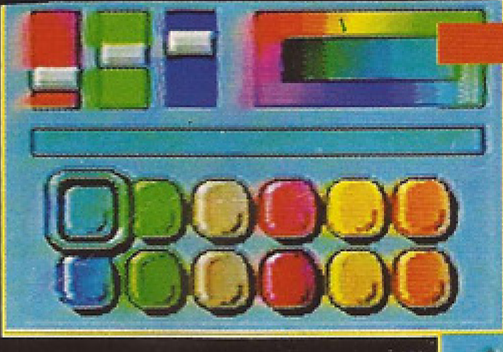
¿Hasta ahora no le dejaste a tu hermano menor poner las manos sobre tu Sega CD? No te lo sigas encanutando, que Saddleback creó un game perfecto para los más pequeñitos. Claro que vos también podés disfrutarlo usando tus ideas más creativas. ¿Te acordás de Mario Paint y Fun'n Games? El tema es el mismo. Pantallas en blanco que vos podés usar para derrochar talento y hacerte el pintor famoso, con recursos de trazados y colores. El tema no es novedad, pero el CD vino para darle un brillo especial a los recursos que podés usar.

ESTUDIA ESTA PANTALLA

La pantalla de Control de Paneles explica todo. Echale un buen vistazo y prestá atención a las explicaciones que damos, ¿OK?



Encima, a la derecha, elegís entre doce escenarios. Cada uno de ellos tiene dos opciones: una con dibujos listos, mientras los colores tienen movimientos, y otra con varios cuadros para que puedas elegir y pintar. También en esta pantalla, abajo y a la derecha, está el control de colores. Muestra los colores básicos y vos podés inventar varias tonalidades moviendo las barras de los tres colores principales.



Es fácil. Primero elegís un color y después vas cambiando la intensidad. Observá la variación en la barra horizontal.



Este es el control de sonido. Los dibujos con animación pueden emitir sonidos. Dejá las luces de este pequeño panel en verde.

DIVERTIDO Y EDUCATIVO

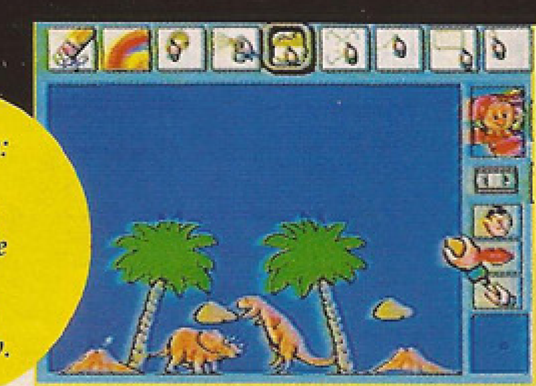
Además de jugar con tu imaginación, My Paint también enseña cosas. Eligiendo los dibujos del alfabeto, la chiquillada aprende las iniciales de las palabras ...en inglés, claro. Ya en el escenario Star Kids el tema puede ser aprender a lavarse los dientes, a guardar los chiches, hacer las tareas y otros ejemplos positivos para los locos bajitos.



Los Star Kids dan buenos ejemplos a los gurrumines.

MEZCLANDO LOS ESCENARIOS

Podés montar una linda imagen usando los dibujos con movimientos de más de un escenario. Pero como máximo son cuatro elementos los que se mueven. Si colocás cinco, vas a oír un sonido extraño y vas a tener que apagar alguno, usando el botón A.



Escena jurásica: para oír los sonidos de los dinosaurios y de los volcanes, clicá la mano con el micrófono.

TODO LO QUE VOS NECESITAS

Encima, debajo y a la derecha de tu pantalla vas a encontrar todo lo que necesites para hacer esa obra de arte. Varios tipos de trazo, goma, los colores (clicá las flechitas para ver las variaciones) y los escenarios. ¡Ah! No dejes de investigar las variaciones de color, textura y letras clicando los íconos del ángulo inferior, a la derecha.

SEGA CD

déjese sorprender por la nueva generación.

Servicio técnico oficial

SEGA

y todo el respaldo que su comercio necesita.

IMPOTRONIC S.A.

Tucumán 509, piso 1º (1049) Buenos Aires 314-7093 314-7094



THE PIRATES OF DARK WATER
Sunsoft

Aventura - 1 jugador

GRAFICO	●●●●
SONIDO	●●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSION	●●●●
JUGABILIDAD	●●●●●
ORIGINALIDAD	●●

Bueno el aspecto visual, fases repletas de ítems y pasajes secretos. La novedad es el modo de enfrentar al jefazo final: nada de golpes.

COMANDOS
CONFIGURABLES

A	Atacar
B	Saltar
B. en lo alto B de nuevo	Girar en el aire
Dos toques en el Direccional ↑ + A	Golpe especial con cuchillos hacia los lados
C	Usar Ítems
Pause	Menú de Ítems

PASSWORDS

2 - IITBDIA
3- RIIAZIM
4- JESSICA
5- SCOOBYD
6- STOYODA
7 - SNLBBOR
8- ALARTUS
9- RADARAL

★ Apretá Pause y accioná tu inventario. Si querés cambiar de personaje, andá a "Call Niddler". El pájaro-mono te llevará y elegirás otro personaje.



En la eterna comparación entre las versiones de un mismo juego para dos sistemas, los fans de Mega marcan un punto con The Pirates of Dark Water. Esta versión para Mega es mejor que la de Super NES, presentada en la edición pasada. Las fases son más variadas, hay poca repetición de enemigos y el esquema del juego tiene una pizca de adventure. En fin, el juego es más creativo. Pero tiene un defectito: las fases son muy largas y llegan a cansar a los más apurados y a los perezosos. Si te gustan los games que tienen muchas vueltas, vale la pena.

AGUAS TENEBROSAS

El mundo de Mer fue invadido por un ser extraño que contamina las aguas de toda la región, además de poblarla con criaturas tenebrosas y piratas malvados. Ren, Tula y Ioz tienen la tarea de salvar al mundo. Podés enfrentar la misión con uno de los tres personajes. Son nueve fases que exigen aliento y espíritu explorador. Pero no todas tienen jefes. El esquema se basa en subir y bajar plataformas. Almacená la mayor cantidad posible de ítems. Derrotando a los jefes podés ganar una piedra preciosa y un password. Las joyas te van a servir para enfrentar al jefe final.



El padre de Ren le pide al joven que salve a Mer. Es el más equilibrado de los tres héroes.

ESPIA ALGUNAS DE LAS LAAARGAS FASES

Pandawa Jungle es la primera fase. Salvá la isla de los monos-pájaros. Son muchas cajas de ítems a tu disposición. Usá lianas y árboles. Los enemigos tienen cuchillos enormes. Salí de abajo de las redes que sueltan cocos sobre tu cabeza. Todas las fases tienen vidas (1 up). Buscalas.

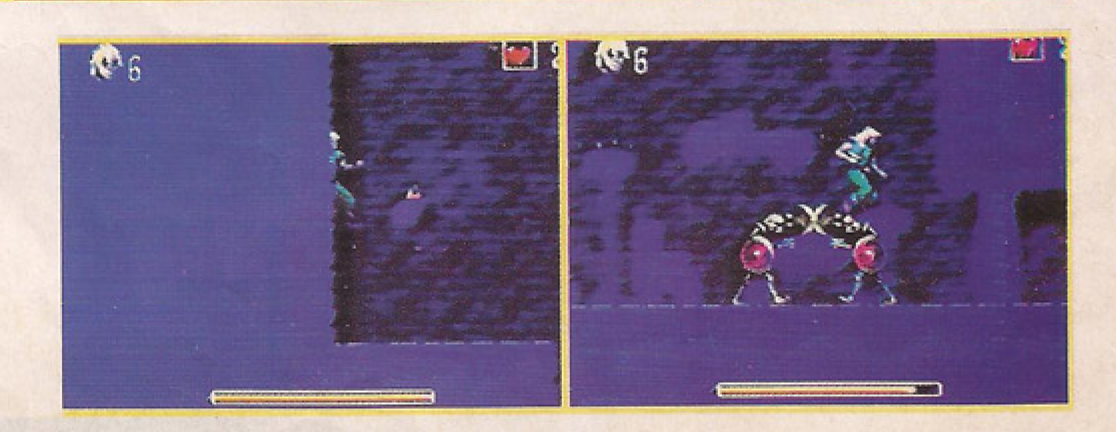


La reina de los monos-pájaros fue hecha prisionera y está en Port of Pandawa, segunda fase. Además de los ítems, juntá llaves para abrir pasajes dentro de la propia fase. Vas a tener que liberar a cinco bichitos antes de salvar a la reina. El jefe es Konk. Quedate agachado en el ángulo izquierdo dando cuchilladas. La barriga es su punto flaco.

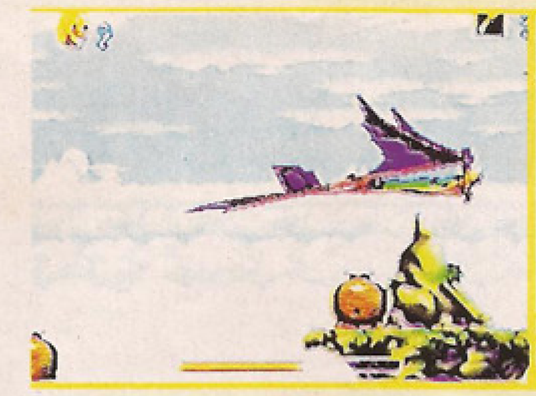
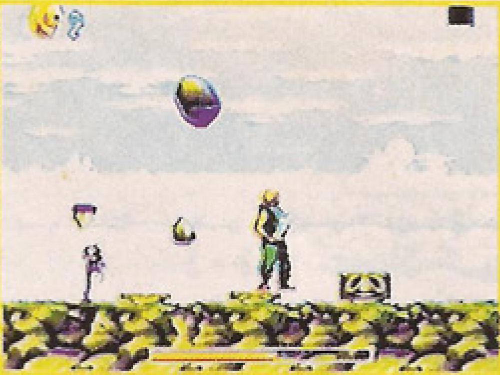




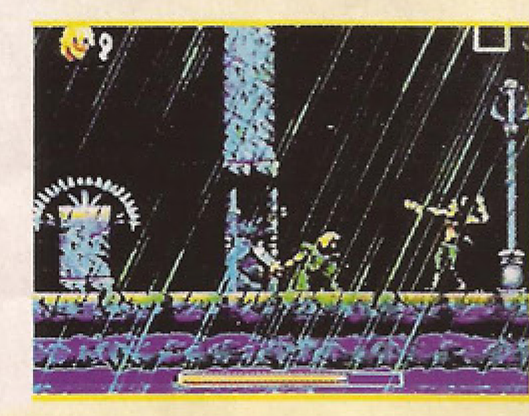
Citadel es la 3° fase. El lugar está habitado por esqueletos y bichos de ese tipo. Un espíritu hechizado vigila el lugar. Entrá en todas las paredes: hay pasajes secretos a montones. Esqueletos bien armados protegen las cajas donde están las llaves. En el final de la etapa, otra piedra.



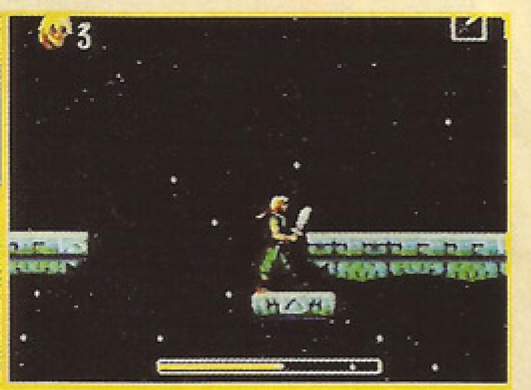
Canibales, cerbatanas, puentes quebrados, alas deltas (?), cumbres de montañas y muchos pasajes entre las piedras. Es lo que aparece en Bobo Mountain, la cuarta etapa a enfrentar. Todo lo que te cae encima te quita energía. Tenés que ser ágil. Saltá los tres bloques de piedra para recibir de Tork otra joya.

Janda Town, la ciudad del puerto. Recorre los navíos anclados a la caza de items. Las llaves están en el mástil del navío. Los piratas son malvados, pero el jefe es una pavada. Joat es medio caballo, medio cualquier cosa. Tenés que ser cobarde y golpearlo por la espalda y escapar. Diamante a la vista.



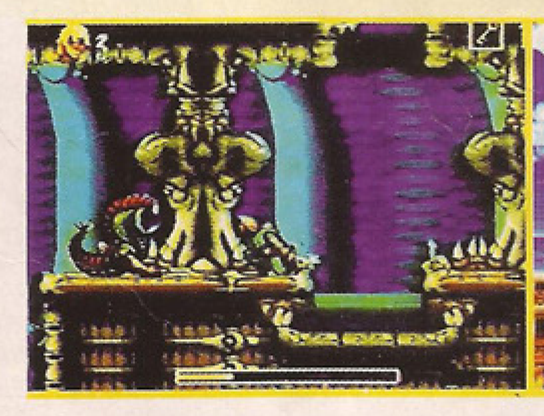

En la quinta fase, Sunken Bridge, quedate protegido en las columnas. Las olas suben con la marea y vos seguís agarrado. Para conseguir las llaves, cuando la puntita se quiebre, vos bajá en diagonal. Quedate agachado cuando veas unos caninos que disparan. Otra piedra preciosa para vos.

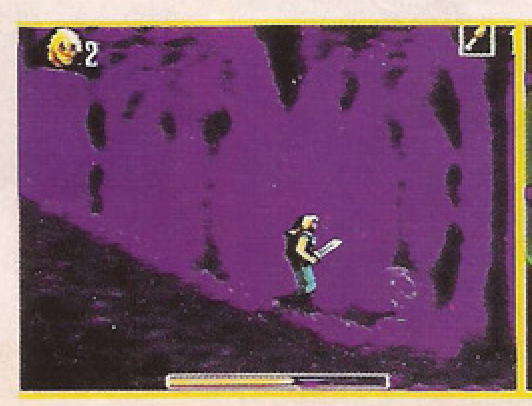
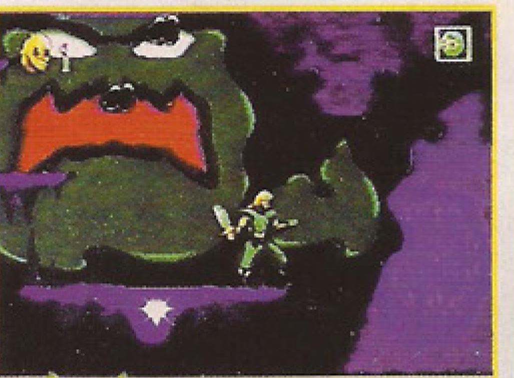
Andorus es tu mayor desafío. Esta fase 6 es demasiado difícil y larga. El escenario es subterráneo. Vos te enfrentás contra arañas y bichos y hasta con un genio que suelta hielo. Hacé la fase por abajo para salir en casa de los arqueros. ¡Qué etapa plomo! Estáte muy atento y pisá en el lugar justo. Mantus es el jefazo. Reventalo y ganá el diamante.




La fase 7, The Maelstrom, está repleta de dragones extraños y plataformas con roldanas. El jefe es Bloth. El cuchillo que lleva tiene un tamaño increíble. Esquivá los barriles que arroja y ganate otra joya.




Dark Dwelleer's Lair. Ultima fase. Da un paseíto y en seguida aparece el jefazo. Vos solamente ves la cara del bicho. Para derrotarlo, andá saltando las plataformas y colocá las piedras preciosas en los lugares indicados.

ITEMS

Cuchillo - Arma

Muslo - Energía

Corazón - Aumenta la barra de energía y completa un poco

Monedas y botones - Sirven como dinero para pagar informaciones

Poción verde - Escudo circular

Poción roja - Traba el movimiento del enemigo

Poción amarilla - Protección

1 UP - Vida extra

★ Dentro de las fases aparecen mensajes de personas que piden dinero y dan datos sobre lo que tenés que hacer. Los jefes también tienen mensajes.





Mario Andretti es la figura más destacada en la Fórmula Indy. Y aprovechando la experiencia de este piloto Electronic Arts tuvo la buenísima idea de crear Mario Andretti Racing. Un juego dinámico que sólo afloja en la jugabilidad. Pero compensa con la posibilidad de maniobras: el que tenga buena muñeca puede gozar la emoción de una verdadera carrera. Si la softhouse se hubiera gastado en algunos Mega más, el resultado sería un game impactante. Podés aprovechar las tardes aburridas e invitar a ese amigote tuyo para una competición. Acelerá y ... ¡Go! ¡Go! ¡Go!

MARIO ANDRETTI RACING

EA Sports y Electronic Arts

Carrera - 1 ó 2 jugadores

GRAFICO	●●●
SONIDO	●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSION	●●●●
JUGABILIDAD	●●
ORIGINALIDAD	●●●

Si la jugabilidad y los gráficos fueran mejores, éste sería el mejor game del momento para los que se copan con las carreras.

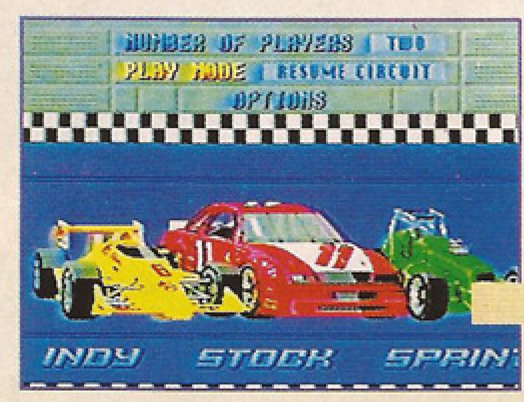
COMANDOS

Joystick configurable

A	Frenar
B	Acelerar
C	Cambiar visión
START	Accionar Menú

★ Salir a mil por hora y golpear en las cebras no es muy piola: gastás neumáticos y combustible a lo tonto.

★ "Lo que yo más admiro en un piloto de carreras es la versatilidad. La habilidad de subirse a cualquier tipo de auto, en cualquier tipo de pista y hacer lo mejor..." (palabras de Mario Andretti)



Son tres autos que determinan tres circuitos: Sprint, Stock e Indy.

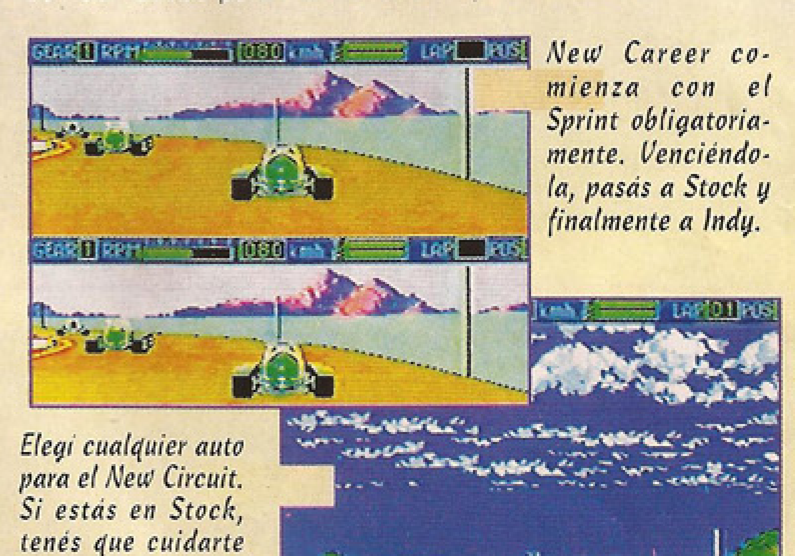
OPCIONES A MONTONES

Elegí la dificultad: Rookie es el más fácil y vos comenzás sin ningún dinero para invertir en el auto y Pro es la más difícil y que da dinero desde el comienzo. En los Modos de juego vos tenés Single Race, que es una carrera de entrenamiento donde el propio Mario te da unos consejos expertos.



Single Race es el mejor modo de tomarle las mañas a una carrera.

Las carreras para ganar tienen lugar en el New Career y New Circuit. Cada modo tiene un número de pistas diferentes. A medida que vas venciendo, podés cambiar el motor y los neumáticos para mantener siempre el auto OK.



New Career comienza con el Sprint obligatoriamente. Venciéndola, pasás a Stock y finalmente a Indy.

Elegí cualquier auto para el New Circuit. Si estás en Stock, tenés que cuidarte mucho para no recibir unos choques de aquellos de los otros competidores.

ANGULOS DE VISION

Para no cansarte en el aspecto visual, las opciones son bien variadas. Usando el botón C, podés ver solamente tu auto o tener la pantalla dividida y ver la trompa de tu auto en una parte y todo el vehículo en otra. Podés ver (también con la pantalla dividida) tu auto y el de otro corredor. O ver solamente tu auto y el resto de los pilotos por el retrovisor.



No te olvidés de observar tu marcador: Neumáticos (T), combustible (F), velocidad y número de vueltas.

MANIOBRAS COPADISIMAS

Sin duda lo mejor del game son las maniobras que podés hacer. Pero como la respuesta a los comandos es medio pobrecita, es mejor ir con el Indy, que responde mejor.



Pegate a la cola de otro auto y aprovechá el vacío para pasarlo.

Atención doble en las curvas. Si vas hacia la derecha, da una viradita suave en el Direccional hacia la izquierda para que el efecto salga mejor.



Si parás en los boxes, la animación es digitalizada y vos cambiás neumáticos y reponés combustible.

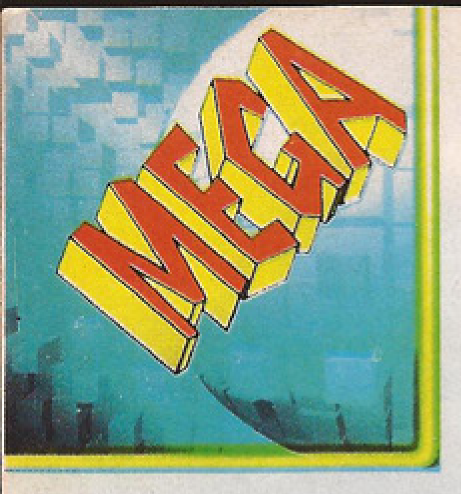
Realmente lo vamos a sorprender:

- SEGA GENESIS - SEGA CD
- CONSOLA 16 BIT COMPATIBLE
- EL MAS COMPLETO SURTIDO DE CARTUCHOS

Consúltenos, nuestros vendedores lo visitarán en cualquier parte del país.

IMPOTRONIC S.A.

Tucumán 509, piso 1º (1049) Buenos Aires 314-7093 314-7094



ECCO THE TIDES OF TIMES / Sega

Aventura - 1 jugador

GRAFICO	●●●●●
SONIDO	●●●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSION	●●●
JUGABILIDAD	●●●
ORIGINALIDAD	●●●

A pesar del aspecto visual tan lindo, el game cansa un poco. Es para jugar y parar, jugar de nuevo y parar otra vez. Y así todo...

COMANDOS

A	Sonar/Destruye obstáculos y enemigos
A dos veces	Sonar Blast
A presionado	Acciona mapa
B	Carrera para comer o atacar
B dos veces	Ataca y no deja volver al enemigo
B y después A	Ataca
C varias veces	Nadar rápido

PASSWORDS PERSONALIZADAS

FASE 1
WRKMMAFB

FASE 2
GHZETKZA

FASE 3
CVHELAZA

FASE 4
WLRPMQCB

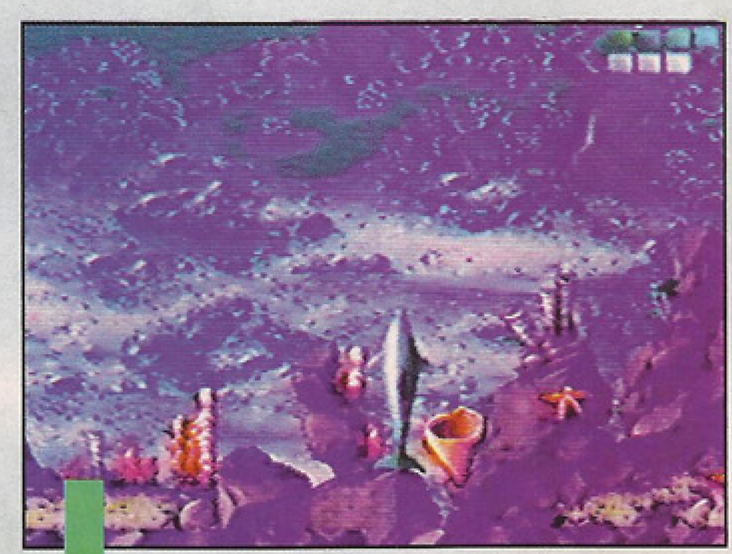
FASE 5
IYSUBVCB

FASE 6
CXYEGNYA

Ecco estaba feliz de la vida haciendo piruetas con su banda en un mar calmo y tranquilo. Al final, fue difícil rescatar a sus amigos de las garras de Vortex en su primera aventura. Pero Sega decidio darle mas trabajo al delfín. En Ecco The Tides of Time (Las Mareas del Tiempo), Vortex vuelve para dominar no solamente a los amigos de Ecco, sino a todo el planeta. Una nueva misión en la que Ecco tendrá que zambullirse. Puede que este game no sea del todo tu estilo, pero el escenario es muy lindo, con gráficos perfectos. El desafío no es ninguna pavada y el sonido envolvente te garantiza aliento para las 39 FASES. ¡Aspirá hondo y al agua!

AIRE Y ENERGIA

Solamente podés jugar solo, pero todas las fases dan passwords. Ojo pegado al marcador de energía y al de aire en lo alto de la pantalla, a la derecha. Comiendo pececitos, Ecco gana un cuadrito en la barra de arriba. Para respirar el delfín puede salir del agua y dar un salto, o buscar burbujas en el fondo del mar.



¿Ves ese caracol? Tomá aire para no sofocarte.



RESOLVER PROBLEMAS

El mar es lindo, pero muy peligroso. Ecco necesita ser muy astuto para esquivar enemigos, romper barreras y acortar distancias. Amigos por el camino siempre dan mensajes importantes. Tu mejor arma es el canto (o sonar). Para evitar enemigos, lo mejor es seguir despacio.



Este efecto se llama Pulsar. Apretá dos veces bien rápido y Ecco emite el Sonar Blast, un sonar especial de 360 grados.

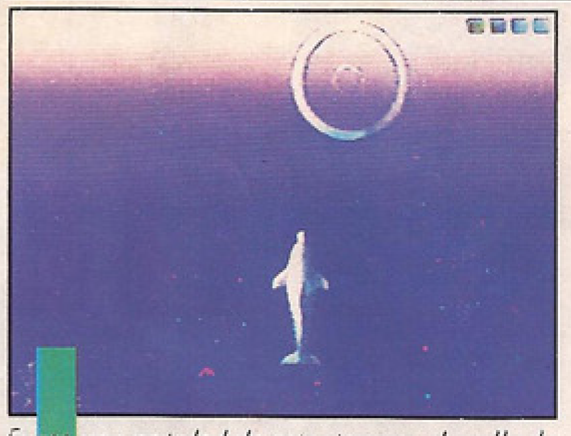
GLYPHS, LOS CRISTALES

En la primera aventura de Ecco, los cristales servían para abrir pasajes. Vos tenías que tocar un cristal para abrir un camino bloqueado por otro. Ahora, los cristales hacen más que eso. Usá el sonar en la dirección de ellos (A) o tocalos (B) para descubrir lo que pueden hacer. Algunos dan consejos, otros se quiebran y la mayoría ayuda a vencer etapas. Otros, cuando son unidos, son tu pasaporte para cambiar de fase.

En las fases más avanzadas de Ecco vos encontrás una esfera que transforma al delfín en otra criatura. ¡Muchas veces, para vencer a un enemigo vos necesitás transformarte en él!



AZUL, MUCHO AZUL



Fijate una novedad de esta versión: el anillo de teletransporte. Entrá y...



...¡Uau! ¡Que lindo espectaculo! Estas en el final de Crystal Springs, la primera fase.



En Falt Zone (Fase 2), uní todos los cristales del navío y empujalos con tu sonar.



Después de unir los cristales, andá hacia la derecha y quebrá las piedras para encontrar la salida.



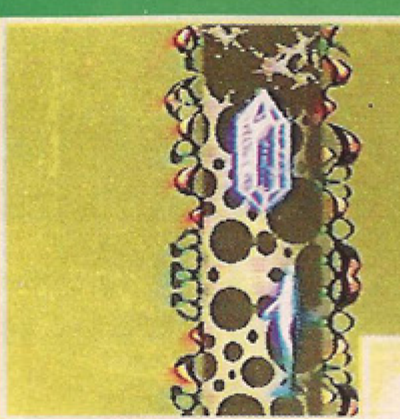
Devorate a los pececitos y reventá al cangrejo plateado, sin olvidarte de subir para tomar aire. Observá siempre el marcador.



Tenes que ser rapido al pasar por aquí: aparece una avalancha. Vos ya estás casi en la salida de Two Tides, la tercera fase.

CUARTA FASE

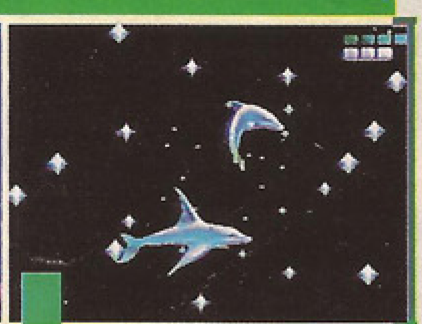
Esta Sky Way, la cuarta fase, es un despiole. En ella vos nadás bastante y tocás los cristales (como en la primera versión) para abrir pasajes. También vas a conocer a Trailla, una amiga que te lleva a viajar en el tiempo. El aspecto visual es bastante lindo. Y Ecco va hasta a... ¡volar!



Ecco recorre este tubo fuera del agua, siempre buscando los cristales.







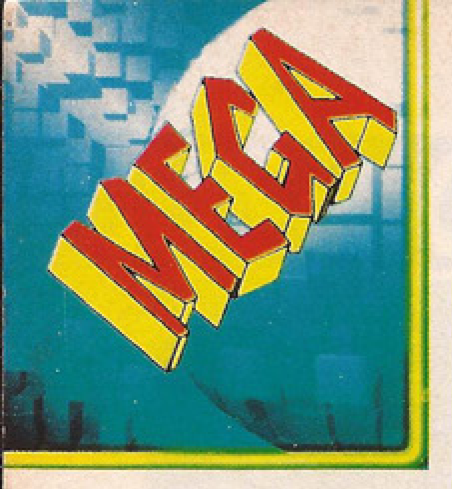
Fijate la secuencia de viaje en el tiempo de Ecco al encontrar a Trailla.



Este viaje muy loco ocurre en la quinta fase, Sky Tides. El camino de Ecco por el cielo es alucinante. Solamente puede andar dentro del tubo y debe esquivar los agujeros que lo chupan hacia abajo.



Tube of Medusa es la sexta fase. Tenes que ser medio pirado para hacer esta fase sin dejar que la medusa te atrape.





JURASSIC PARK RAMPAGE EDITION

JURASSIC PARK RAMPAGE EDITION
Blue Sky

Aventura - 1 jugador

GRAFICO	●●●●●
SONIDO	●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSION	●●●●
JUGABILIDAD	●●●
ORIGINALIDAD	●●●

La jugabilidad está mucho mejor que en el game original y con una novedad: el salto doble del Raptor. El esquema del juego es simple y da gusto detonarlo.

COMANDOS

RAPTOR

A	Mordisco
B	Patada
← + B	Golpe de rabo
C	Salto
C y, en el aire, C de nuevo	Salto doble
↓ + C	Salto
C+B+Direccional	Voladora
↗	Carrera

GRANT

A	Selecciona armas
B	Usa arma
C	Salto

Han vuelto. Sí, son ellos, claro. Aprovechando la presentación de la versión en video de Jurassic Park, la softhouse Blue Sky hizo un nuevo juego con dinosaurios, con mucho ritmo. Rampage es la palabra inglesa para alboroto, despiole y demás. Y el game es eso: las piernas y patas de los personajes se mueven a mil. El cartucho es medio pobre en efectos de sonido, pero los gráficos son una masa y la jugabilidad mejoró. Después de un poco de entrenamiento, vos le tomás la mano y hacés las fases corriendo.

ESCAPAR DE LA ISLA

Rampage Edition comienza cuando el Dr. Grant está dejando la isla Nublar, después del final de la primera historia. Del helicóptero, Grant avista al ejército de Costa Rica que está haciendo explotar algunos puntos para garantizar la seguridad. El doctor se siente intrigado al ver también algunas personas de InGen (la empresa que desarrolló la genética de los dinosaurios) juntando huevos y embriones, antes que el ejército reviente todo. Ahora, Grant se va a tomar el trabajo de impedir que estos tipos creen un ejército de especies descontroladas.

GRANT O RAPTOR

Como en el primer Jurassic, aquí vos podés jugar con Grant o con el Raptor. Son cinco fases bastante parecidas para los dos personajes y elegís en qué orden querés jugar las tres primeras. No hay Continues y comenzás con cuatro vidas.

ARMAS

Jugando con Grant vos encontrás armas por el camino, las de los enemigos vencidos. Son: dardo tranquilizador, arma de choque, granadas de gas, arma de dardos tranquilizantes, lanzallamas, cohetitos y escopeta.

SELVA

El pterodáctil se lleva a Grant hacia arriba y tu objetivo es bajar sin que el pájaro te agarre de nuevo. Atacá a guardias y pequeños animales. Reventá las cajas para juntar armas e ítems. Si estás con el Raptor, comenzás la fase por un lado y tenés que salir por el otro. El se defiende con mordiscos y ataca con el rabo y la pata. También puede saltar y hasta dar voladora.

GRANT



La caja con el símbolo del dinosaurio marca la pantalla e indica la dirección.



Atacá siempre al pterosaurio. Si él te agarra, va de vuelta hacia arriba.

RAPTOR

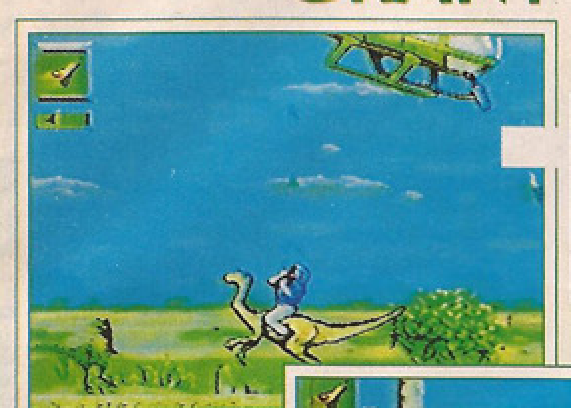


El efecto de la vitamina es copado. La pantalla se vuelve toda roja y él se pone invencible.

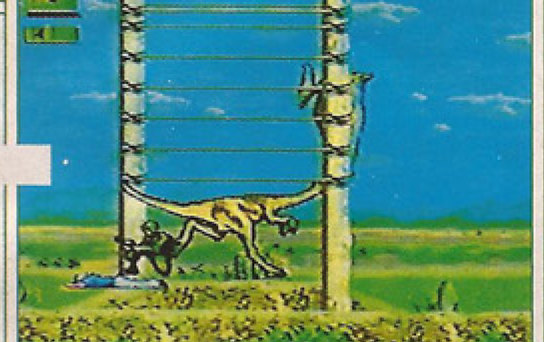
PRADERA

En una pradera, Grant se sube a un brontosaurio y va a los tiros. Quedate agachado para evitar ataques. Lo mismo para el Raptor, que no precisa agacharse y va a pie, ¡claro!

GRANT

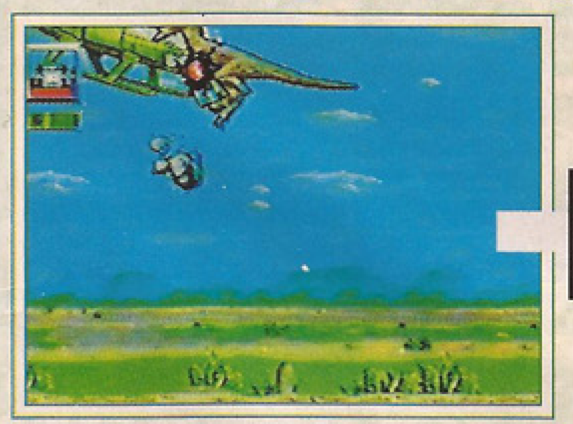


Vas a ser atacado varias veces por helicópteros. Tirá en cuanto oigas la música siniestra.



¡Cuidado! Vos recibís el mayor choque si no estás agachado en el lomo del brontosaurio.

RAPTOR

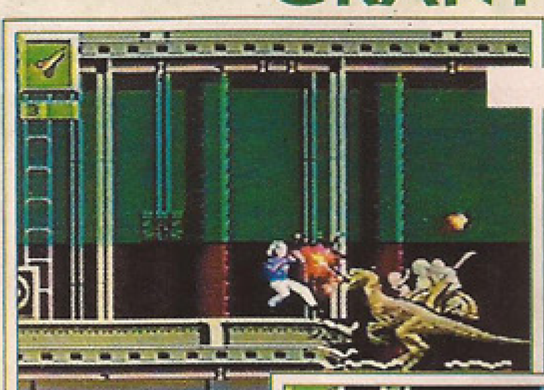


Da saltos dobles para atacar al helicóptero.

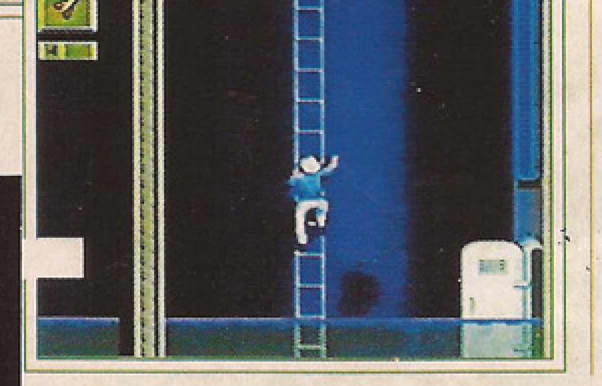
NAVE

En el barco carguero aparecen guardias y dinosaurios. Explorá todo en busca de armas e ítems. Para el Raptor, ésta va a ser la fase final, pero solamente después de pasar por las Ruinas y Correntadas. En la sala de máquinas, el bicho debe subir y bajar, librarse de los guardias y, en la última puerta del nivel superior, trabarse en su lucha final.

GRANT

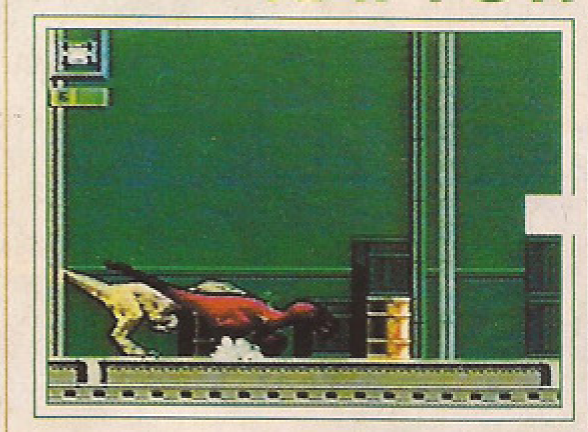


Hay un pasaje secreto para la sala de las máquinas de la nave. Vos la encontrás después de derrotar a estos dinosaurios.



Estás cerca de la salida cuando el agua comience a subir. Subí también, por la escalera.

RAPTOR



Para enfrentar a este clon rojo, Raptor debe quedarse siempre del lado opuesto y atacar cuando el otro se le viene encima.

RUINAS MAYAS

Mucha selva, ruinas con pasajes secretos y los enemigos de siempre. Inmediatamente después del comienzo, caé en el puente y andá hacia la izquierda para encontrar una vida. Fase igual para el Raptor, pero sin esa vida tan piola.

GRANT



Destruí el medallón maya: él te dispara bolas de fuego.

Andá hacia la izquierda, encontrá un triceratops y subite a él para ir hacia el final de la fase.

RAPTOR



Primero da un paseo y reventá lo que puedas. Para destruir esas columnas, da patadas o mordiscos y después salí de la fase.

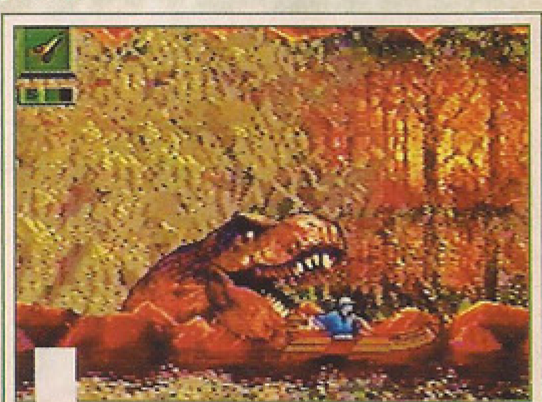
CORRENTADAS

Grant está en el final de su batalla. Enfrentar las correntadas de este río lleno de piedras no va a ser fácil. Seguí siempre las flechas que marcan pantallas. Los bichos y guardias no tienen problemas con el agua y continúan persiguiéndote. Si estás con el Raptor, él sigue por el agua y las cañerías.

GRANT



Para pasar por la cascada sin caer, acelerá. Si querés caer con todo, parate en la punta y ↓.



Después de muchos sofocones, Grant entra en una caverna. El Tiranosaurio Rex va a estar allí para dar la batalla final. El escenario es para quedarse con la boca abierta. ¡Pero cuidado! T. Rex aparece de repente y vos te podés convertir en su cena.

ITEMS

DULCE
Repone alguna energía.

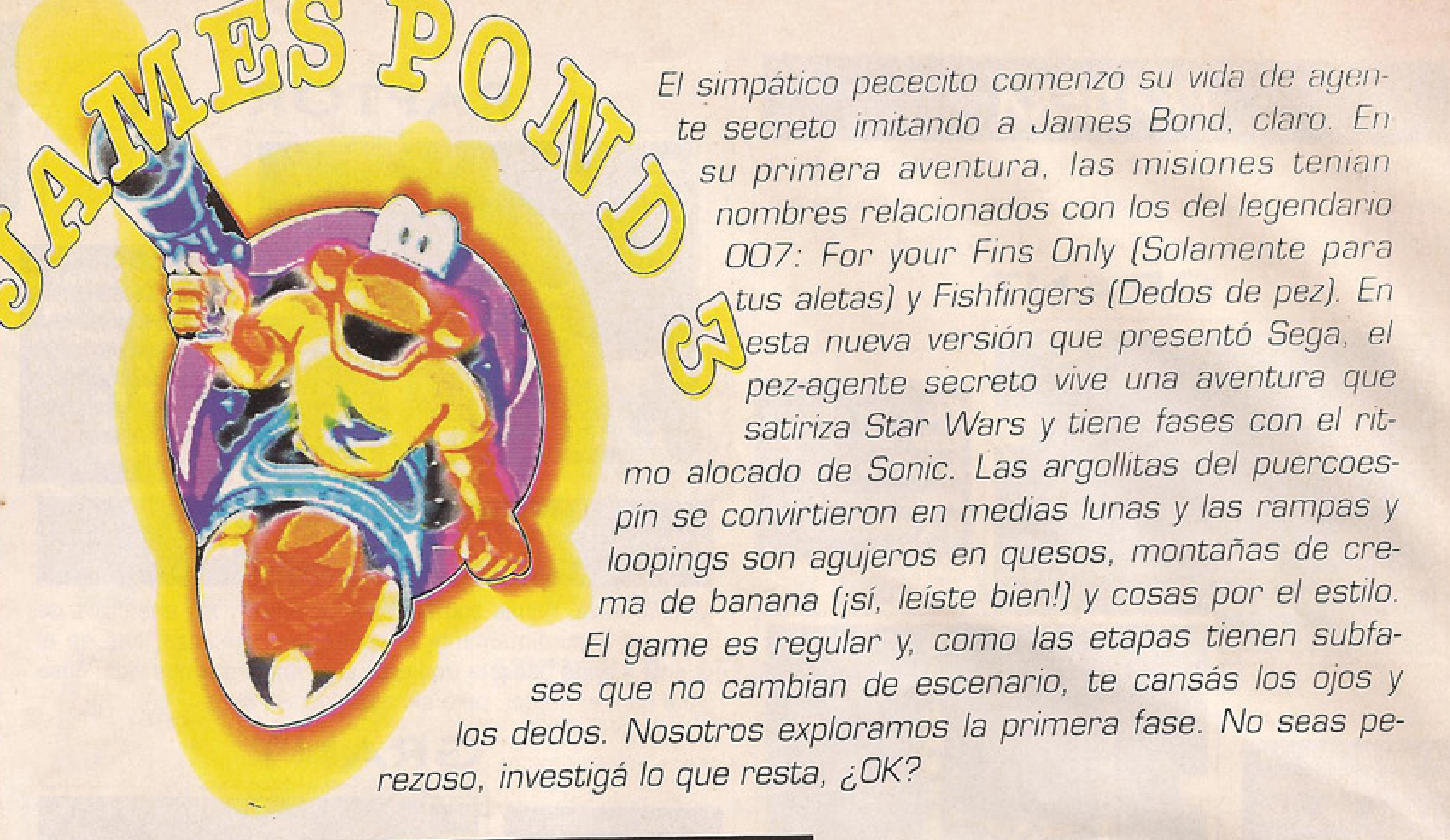
CAJA DE S.O.S.
Completa toda la energía.

2 CAJAS DE S.O.S.
Vida extra.

HUEVOS, TUBO DE EMBRIONES Y DNA
Puntos (el puntaje aparece en el mapa de selección de fase).

CAJA METALICA
(solamente para el Raptor) Vitamina de invencibilidad temporaria.





El simpático pececito comenzó su vida de agente secreto imitando a James Bond, claro. En su primera aventura, las misiones tenían nombres relacionados con los del legendario 007: For your Fins Only (Solamente para tus aletas) y Fishfingers (Dedos de pez). En esta nueva versión que presentó Sega, el pez-agente secreto vive una aventura que satiriza Star Wars y tiene fases con el ritmo alocado de Sonic. Las argollitas del puercoespín se convirtieron en medias lunas y las rampas y loopings son agujeros en quesos, montañas de crema de banana (¡sí, leíste bien!) y cosas por el estilo. El game es regular y, como las etapas tienen subfases que no cambian de escenario, te cansás los ojos y los dedos. Nosotros exploramos la primera fase. No seas perezoso, investigá lo que resta, ¿OK?

JAMES POND 3 OPERATION STARFISH
Electronic Arts

Acción - 1 jugador

GRAFICO	●●●
SONIDO	●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSION	●●●
JUGABILIDAD	●●●●
ORIGINALIDAD	●●

El game podría ser más dinámico si no fuera por tantas subfases. Más enemigos aumentarían el desafío.

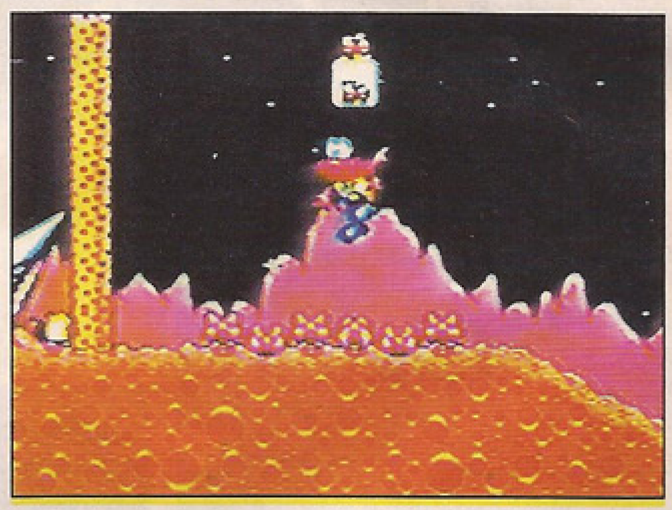
COMANDOS

Joystick configurable

A	Correr
B	Saltar
B sostenido	Saltar más alto con llovizna
C	Tomar/usar ítems

ITEMS LOQUISIMOS

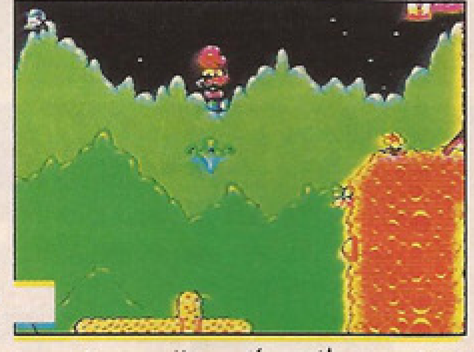
El perverso Dr. Maybe estaba refugiado en el Polo Norte. De repente, se le ocurrieron unos planes terribles para invadir la Moon Cheese y otros planetoides. ¡Qué original! Inmediatamente el jefe de James Pond acciona el agente para desactivar las bombas y minas instaladas por el villano. El astuto pez cuenta con la ayuda de ítems muy extraños: resortes, dentaduras, armas que disparan manzanas, pesas, paraguas, frutas y trozos de queso para tirarles a los enemigos, y muchas cosas más.



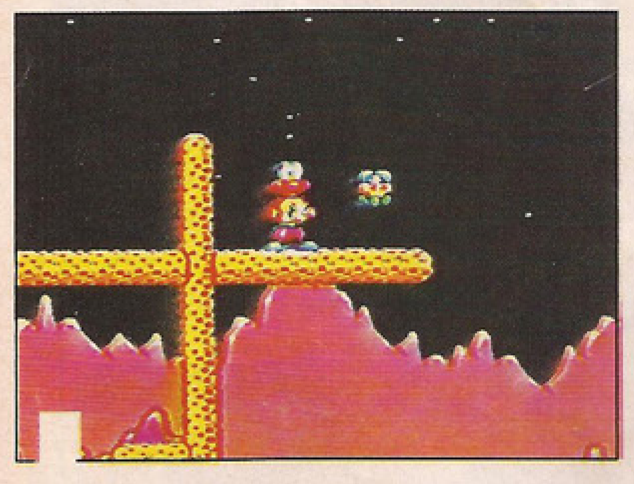
Para juntar los ítems, golpeá la cabeza en los bloquecitos, como en Super Mario, ¿te acordás? La estrella repone un poco de energía.

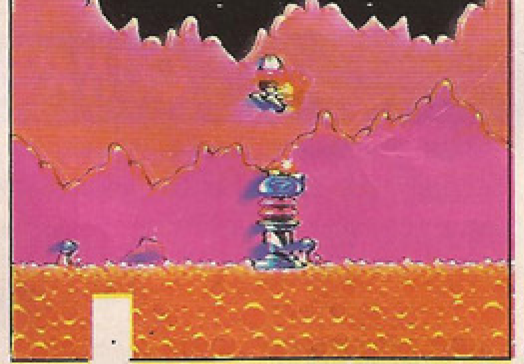
PARMESANO CAMEMBERT Y OTROS QUESOS

La primera fase tiene cinco subfases que se desarrollan en el mundo del queso. Sus nombres son familiares para los que se copan con este delicioso alimento. Hacé la fase por todos lados, explorando bien las plataformas, cráteres y árboles. No te pierdas ítems y puntos.



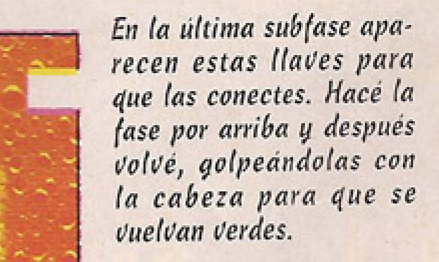
¿Cómo llegar allá arriba? Rompé el televisor para liberar al fantasma. El te va a ayudar a llegar hasta allá arriba, sólo para tener el televisor de vuelta.







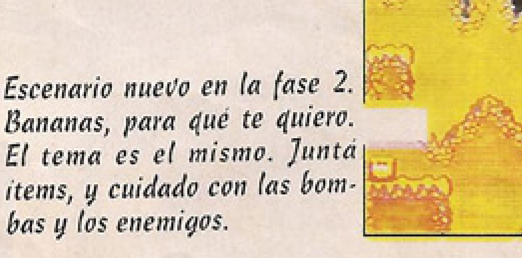
Vencer a este robotcito es re-fácil. Solamente saltá encima de él. Y cambiarás de subfase.



En la última subfase aparecen estas llaves para que las conectes. Hacé la fase por arriba y después volvé, golpeándolas con la cabeza para que se vuelvan verdes.

La cajita de flechas es importante para que puedas elegir el camino a seguir cuando concluyen las subfases.

Para enfrentar a las ratitas, nada mejor que un arma de manzana. Tomala en el bloquecito, en la segunda columna de queso. Pero algunas ratitas también están armadas.



Escenario nuevo en la fase 2. Bananas, para qué te quiero. El tema es el mismo. Juntá items, y cuidado con las bombas y los enemigos.



CLUB TAKU

Atención con total experiencia en juegos

**SUPER NINTENDO - GAME BOY -
3-DO JAGUAR -GENESIS - CDX-
SEGA CD - NEO GEO - GAME GEAR**

Estos son los primeros del ranking Taku

CATEGORIA SEGA	CATEGORIA SNES
Germán Semid 14 años	Samuel Zaha 15 años



*ENVIOS AL INTERIOR
TARJETAS DE CREDITO*

Av. Cabildo 2280 - Local 89/90 - Tel.: 783-1742

JUEGOMANIA

**SUPER NINTENDO
SONY - PLAYSTATION
GENESIS CDX
GENESIS - SATURN
SEGA CD GAME GEAR
SEGA 32X
PANASONIC 3DO
NEO GEO CD
ATARI JAGUAR 64 BIT**

**TODA LA GAMA DE ACCESORIOS
SERVICIO TECNICO**

NOVEDADES SUPER NES

**Art of Fifghting 2 - X-Men
Batman y Robin - Flinstones 2
Jurassic Park 2 - Michael Jordan
NBA Tournament Edition**

NOVEDADES 3DO

**Doom - Quarantine - Corpse Killer
Immercenary - Myst - Gex
Time 2 Die - Plumbers Don't Wear Ties**

Club de Alquiler y canje de
GENESIS - MEGA - SUPER NES

*Tomamos tus cartuchos usados
como parte de pago*

ENVIOS AL INTERIOR - 1/2 CUADRA DE PLAZA FLORES - TARJETAS DE CREDITO

Rivadavia 7055 Loc. 10 Galería Dufau - Tel 611-9214



ILLUSION OF GAIA
Nintendo

RPG - 1 jugador



GRAFICO	●●●●
SONIDO	●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSION	●●●●●
JUGABILIDAD	●●●●
ORIGINALIDAD	●●●●

Vos ves a los personajes por adelante y no por arriba como en la mayoría de los RPGs. Además, el desafío es re-difícil y estimulante.

COMANDOS

A	Ataca/conversa
B	Usa el ítem seleccionado
L/R	Toca la flauta/ mueve objetos
Select	Abre el menú de ítems
Start	Pausa el juego y muestra la posición de los enemigos.

★ **Son 27 ciudades diferentes para recorrer. En determinados momentos será necesario volver a una ciudad por la que ya pasaste.**

★ **¡Atención! ACTION GAMES va a publicar más trucos y mañas para Illusion of Gaia. ¡Quien sobreviva llegará!**



Preparate para enfrentar al mayor desafío de tu vida: Illusion of Gaia. El game viene adobadito con todo lo que necesita un buen RPG: un desafío de aquéllos, argumento atractivo, personajes audaces, villanos terribles y mucho misterio. El cartucho tiene ese clima típico de los mejores libros y películas de aventuras, con fantasía a rolete. Vos controlás a Will, un valiente muchachito que quiere revelar el misterio alrededor de la desaparición de su padre. Cuenta con la ayuda de la princesa Kara y de los amigos Lilly, Lance, Seth y Erik. Llegar al final será re-difícil pero muy compensador.

SECRETOS MILENARIOS

Vos tenés que encontrar las 6 Mystic Statues que están esparcidas por el mundo. Estas estatuas van a revelar los secretos de la Torre de Babel y del maldito cometa del Caos, que se está acercando a la Tierra.



1. INCAN RUINS - En lo alto de los Andes, están las ruinas de la antigua civilización Inca. Vos tenés que encontrar el legendario navío de oro Inca. **2 - NAZCA PLAIN** - Este desierto tiene dibujos gigantes que solamente pueden verse desde arriba. Andá a Sky Garden para revelar el misterio. **3. LAND OF MU** - El continente perdido de Mu está infestado de poderosos vampiros. Después de la mitad de la aventura, Will va a enfrentar a dos de ellos. **4. GREAT WALL OF CHINA** - Después de explorar la gran muralla, el enfrentamiento final será con un monstruo terrible, que es el guardián del lugar. **5. ANGKOR WAT** - El enigmático templo enclavado en la selva en Asia guarda secretos y peligros que ya causaron la muerte de muchos exploradores. **6. THE PYRAMID** - La inmensa pirámide es dominada por una reina momificada, que tiene muchas respuestas para descifrar el enigma. **7. TOWER OF BABEL** - El destino de la humanidad depende de la conquista de esta legendaria torre, donde Will encontrará a todos los jefes nuevamente.

COMETA DESTRUCTOR

Una civilización muy antigua, que no dejó vestigios, produjo la primera explosión de conocimiento de la humanidad. Consiguieron crear nuevas formas de plantas y animales en un intento de mejorar la vida en el planeta. Pero algunas personas utilizaron la ciencia de forma indebida y crearon bestias con una inteligencia mortífera. Los monstruos llevaron a esta civilización a la ruina. Al final quedaron solamente dos fuerzas: los caballeros de la luz y los de la oscuridad. La última arma usada en esta guerra fue un cometa, con radiaciones que destruían todo y transformaron a las personas y animales en formas malignas de vida que fueron a esconderse en las profundidades de la tierra. Después de eso, a cada civilización (egipcia, babilónica, inca) el cometa reaparecía, trayendo nuevas eras de destrucción y enfermedades.

EN BUSCA DE LA TORRE

Illusion of Gaia ocurre en la era de los grandes descubrimientos, cuando una expedición sale del puerto de South Cape en busca de la legendaria Torre de Babel. Dirigida por Olman, la expedición fracasó y solamente el hijo del líder, Will, retornó. Pero ocurre algo extraño: Will no recuerda lo que sucedió y adquirió un extraño poder de mover objetos. El juego comienza cuando Will y sus amigos salen a buscar las respuestas a estos enigmas. No saben que el futuro de la humanidad está en sus manos. Enfrentarán monstruos creados por el cometa y contarán con la ayuda de Gaia (el espíritu de la Tierra), Freedan (un poderoso caballero), y el misterioso Shadow. El final será en la Torre de Babel, donde Will finalmente descubrirá lo que le ocurrió a su padre.

SOUTH CAPE

Vos comenzás en la ciudad natal de Will, South Cape. Aprovechá para conversar con todas las personas, incluso aunque las informaciones obtenidas no parezcan relevantes. Siempre abren caminos posteriores.



Salvás tus progresos en el juego en el portal Dark Space.

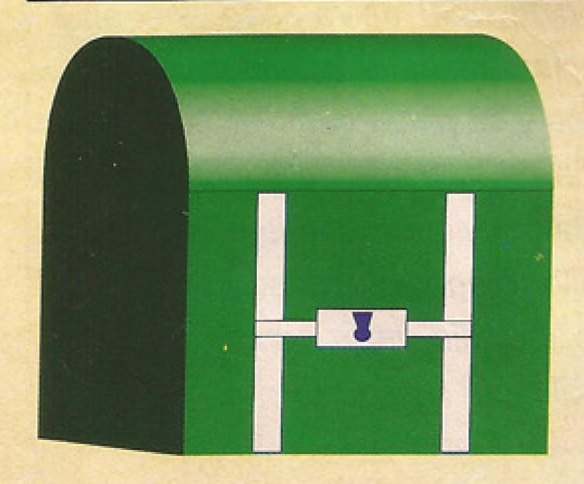


Gaia va a ayudarte en tu viaje. Ella recupera tus fuerzas y da consejos importantes. Además de eso, posibilita que vos te transformes en Freedan o en Shadow.



Dentro de la caverna, apretá L o R para mover la estatua. Para eso, tenés que ponerte en la misma línea de ella.

Después de que salgas de la caverna y vuelvas a casa, Kara será llevada de vuelta al castillo.





EDWARD'S CASTLE

Después de buscar a Kara, te apresan y te llevan a la mazmorra del castillo.



Golpeá varias veces en los ángulos de las paredes hasta que aparecen mensajes. Después caerán un pan y un cristal. Tomá el pan y empujá el cristal con L o R. Hecho esto, va a aparecer el cerdito que te entregará la llave del castillo. ¡Escapá!



Tocá una melodía en la flauta para recibir un mensaje. Va a comenzar una cuenta y cuando llegues a 3, golpeá el botón. ¡Tenés que ser exacto!



Freedan es más fuerte que Will y su espada tiene más alcance. Por lo tanto contá con él en las batallas.

Después de rescatar a Kara, date una pasadita por el sótano y conseguí una suculenta pata de yak.

ITORY VILLAGE

Aquí vos ganás la Psycho Dash y la estatua INCA A.



Bajá corriendo para llegar del otro lado.



Para usar la Psycho Dash, sujetá A hasta que Will comience a guiñar. Soltá el botón y surge un pasaje secreto.

MOON TRIBE

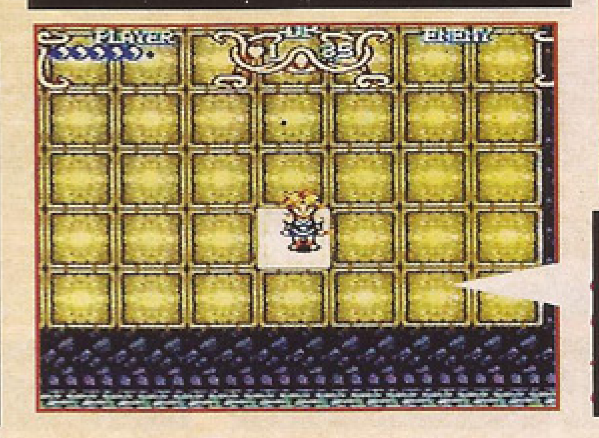
Ahora tenés solamente 20 segundos para destruir a los enemigos. Si lo conseguís, ganás la estatua INCA B.

INCA RUINS

Emociones fuertes. El final de esta fase es con un monstruo repugnante.



Da un vistazo: son 4 estatuas y 4 piedras. Empujá 3 estatuas y colocalas sobre 3 piedras. Subí a la cuarta piedra, con cuidado de no acercarte a las estatuas.



Tocá la melodía del viento y una de las piedras de oro se va a destacar. Usá la llave sobre esta piedra que aparecerá un pasaje secreto.

MAÑAS E ITEMS

Como todo buen RPG, Illusion of Gaia exige que el jugador explore al máximo todos los escenarios y recoja toneladas de ítems. Fijate en algunas de las mañas del juego.

CONTINUES - Al derrotar a un enemigo vos ganás una Dark Gem (piedra negra). Juntá 100 para ganar un Continue.

FASE ESPECIAL - Aparece al final del juego. Para tener acceso, recogé 50 Red Gems (piedras rojas) escondidas en los escenarios.

ITEM DE LA ESPADA - Aumenta tu fuerza de ataque.

ITEM DEL ESCUDO - Mejora tu defensa.

ITEMS DE HIERBAS - Reponen las energías.

CORAZONES ROJOS - También reponen energía (Hit Points).

PORTAL DARK SPACE - Entrá siempre para reponer energías y marcar la pantalla. Da para transformarse en Freedan y Shadow y enfrentar enemigos. Will, Freedan y Shadow adquieren poderes especiales durante el juego.


CONTINUA



Poné la estatua INCA A sobre esta cabeza. Hacé lo mismo en la otra cabeza con la estatua INCA B.



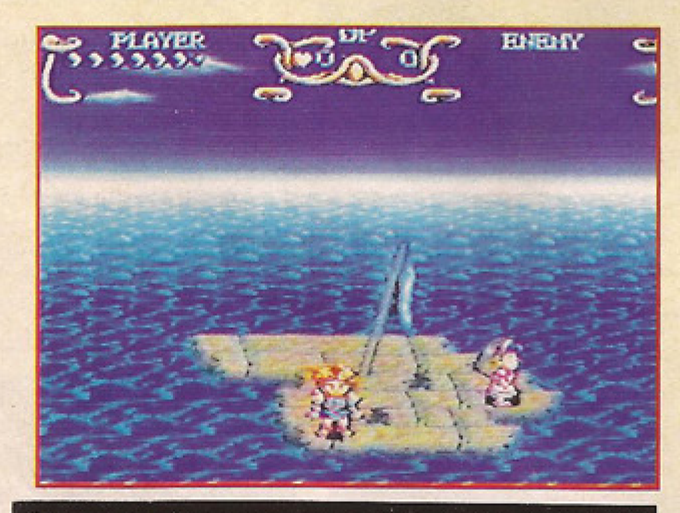
Quedate en esta posición para que el viento te lleve hacia el otro lado.



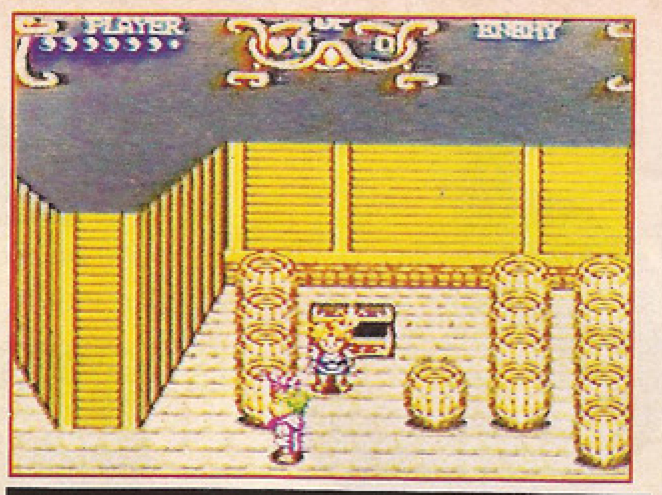
Castoth es el primer jefe. Atacá sus manos y cuando los ojos guiñen, acertale en su cabeza. Esquivá las bolas de fuego. Quedate por los rincones de la pantalla.

THE GOLD SHIP

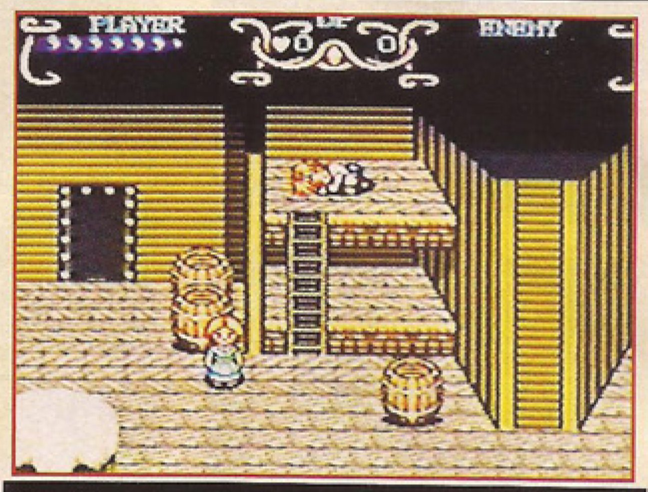
[illegible] buena onda y des[illegible] todo. ¡Tené fe en vos mismo!



No ganás nada con ponerte nervioso. Disfrutá el paisaje porque quedarás un buen rato a la deriva en el mar.



Finalmente conseguiste la primera Mystic Statue. Acordate que todavía faltan cinco.



Dormí en esta cama para empezar a soñar. Vas a tener una triste sorpresa al despertarte.

DIAMOND COAST

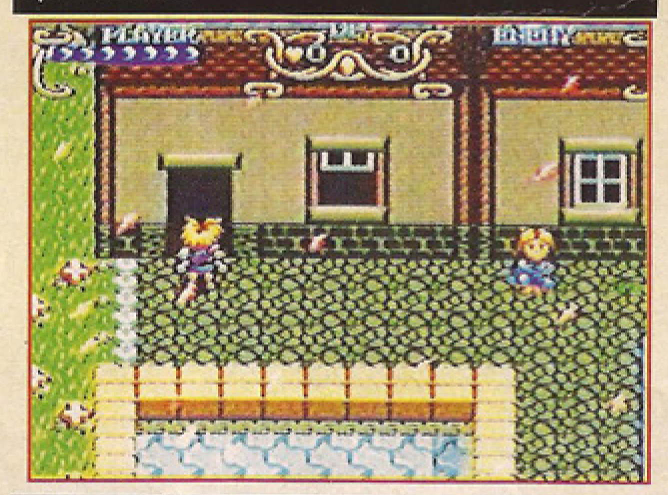
Después de semanas en el mar, Will se enferma por falta de vitamina C. ¡Le hacen falta citrus!

FREEJIA

En la amable ciudad de Freejia. Will y Kara comenzarán una nueva aventura.



Saltá este cantero para dar la vuelta y hablar con el tipo silencioso.



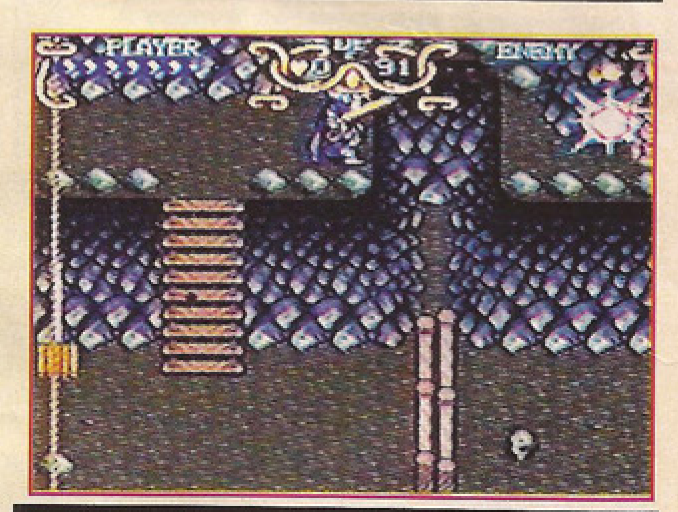
Después de dar un paseo por la ciudad, golpeá esta puerta que la figura encapuchada acabó de cerrar.

DIAMOND MINE

Tu objetivo es liberar a todos los prisioneros. Comenzá buscando las llaves del ascensor.



Usá la Psycho Dash en este rincón para abrir el pasaje. En el Dark Space vos ganás la Dark Friar que es la primera magia de Freedan.

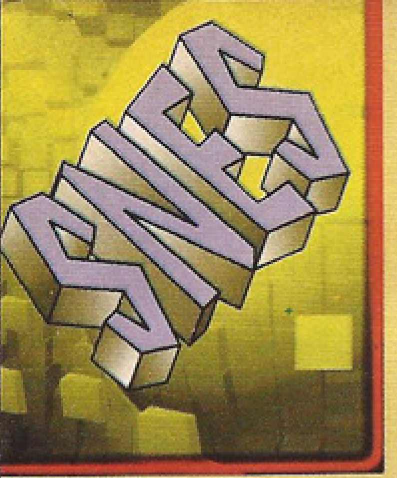


Con la Dark Friar, vos destruís al enemigo del otro lado. Después es solamente bajar la rampa corriendo para llegar al otro lado.



No te sientas mal. Brillará un punto y vos tendrás que ir hasta él y tomar la segunda llave de la mina.

En el final de la fase, vienen prisioneros a conversar con vos y te piden cambiar la melodía de la memoria por la melodía del viento y la llave del castillo. Negocio redondo, porque la melodía de la memoria será útil en la fase siguiente.



SUPER FORMATION SOCCER 94

El fútbol japonés prácticamente empezó con la invasión de futbolistas brazucas. Desgraciadamente, los orientales no consiguieron clasificarse para la Copa. Pero este fracaso no disminuyó el hambre de fútbol japonés y todo ese interés hizo que las softhouses llenaran las casas de alquiler de juegos de nuevas presentaciones. Este cartucho de Human Entertainment forma parte de esta avalancha, pero lamentablemente no es gran cosa. Los jugadores son minúsculos y la banda sonora parece música de parque de diversiones. Además de eso, los japoneses se mandaron una curiosa maniobra patriotera: quitaron a Corea del Sur y pusieron a Japón en su lugar.



Sólo en esta pantalla la selección japonesa participa de la Copa. ¡Se ve que les gusta el fútbol!

SUPER FORMATION SOCCER - WORLD CUP EDITION
Human Entertainment

DEPORTE - 1 A 24 JUGADORES ALTERNATIVAMENTE

GRAFICO	●●●●
SONIDO	●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSION	●●●●
JUGABILIDAD	●●●●
ORIGINALIDAD	●●●

El game debería tener un botón para accionar carreras y un desafío mayor.

COMANDOS

CON LA PELOTA

- **A** Pase medio y rasante
- **B** Patada fuerte
- **X** Lanzamiento
- **Y** Pase corto y rasante
- **L o R** Cambia control de jugador

SIN LA PELOTA

- **A** Barrida/cabezazo
- **B** Barrida
- **X** Roba la pelota
- **Y** Roba la pelota/cabezazo

No es necesario tener ninguna táctica especial para salir bien. Solamente salí corriendo hasta la zona adversaria y pateá fuerte.

VISION CON ZOOM

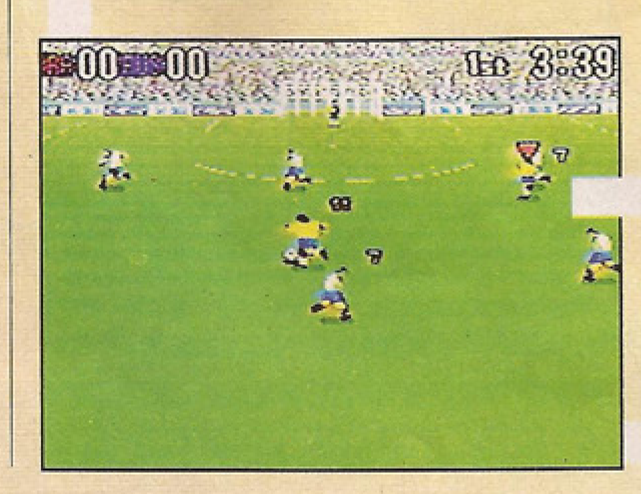
En Super Formation Soccer, tu visión es por detrás del arco y avanza de acuerdo con el juego. El problema es que, en estos avances y retrocesos, las líneas del campo quedan punteadas y la red del arco cambia de tamaño. Pero si no te molestan mucho estos detalles, el game es perfecto para pasar una tarde bien divertida con tus amigotes. Los modos League y Tournament posibilitan que jueguen hasta 24 personas alternativamente. ¡Copado! Además de esto, hay los modos Exhibition y World Cup. ¡Experimentá!



En la pantalla de las selecciones es posible hacer sustituciones y alterar el esquema táctico.

EXHIBITION

Son partidos amistosos con varias opciones de jugadores. Se pueden jugar en hasta 4 personas entre sí o contra la computadora. Los juegos pueden ser partidos simples o disputas de penales. Podés elegir una de las 24 selecciones o bien, formar tu propio equipo en la opción All Star Team. Cada tiempo puede durar de 1 a 45 minutos y las prorrogaciones duran de 1 a 15 minutos. En caso de empate, podés optar por disputa de penales o prórroga con muerte súbita.



Disputá unos partidos amistosos antes de encarar los campeonatos. Así vas acostumbrándote al esquema.

WORLD CUP

Es la Copa del Mundo, como el propio nombre lo indica. Debe ser jugado por una persona contra la computadora. Vos elegís uno de los 24 teams y disputás la eliminatoria del mundial. Después vendrán los 3 juegos clasificatorios, octavas de final, cuartos de final, semifinal y final.

En el momento en que prevalece la violencia, aparece el árbitro para castigar con tarjetas a los jugadores culpables.

LEAGUE

Este modo permite que hasta 24 personas jueguen alternativamente. Todos los teams se enfrentan y quien hace el mayor número de puntos es el campeón. Se puede modificar el sistema de puntuación, o sea, las victorias pueden valer 2 ó 3 puntos y los empates 1 ó 2 puntos.



La tabla muestra que todos los equipos se van a enfrentar. No te lo perdás...

TOURNAMENT

Como en League, pueden jugar 24 personas en este torneo de eliminatorias simples: o sea, quien pierde queda afuera. Las llaves con los cronogramas son sorteadas. Si el resultado de los partidos fuera empate, la definición es por penales.



En los penales usa el Direccional y ... Este comando es válido tanto para patear como para defender el arco.



KNIGHTS OF THE ROUND

Una de las cosas más alucinantes de los games es poder viajar en el tiempo con ellos. En un cartucho estamos en el siglo 21 y en otro caímos en la Edad Media. Este es el caso de Knights of the Round. La vieja historia de los Caballeros de la Mesa Redonda está de vuelta. Después de aparecer en libros, películas e historietas, llegó la hora de que la muchachada del Super NES se divierta con este clima de capa y espada. Esta versión está basada en la de los Arcades y el resultado está re-bueno. Los gráficos quedaron una masa y el desafío es atrapante.

DETRAS DEL SANTO GRAAL

El cartucho mezcla acción y aventura con una buena dosis de golpes y peleas. Vos comandás a Arthur o a uno de sus fieles caballeros, Lancelot y Percival. Tu misión es recuperar el Santo Graal, la copa que Jesús usó en la Ultima Cena. Para recuperarlo, vas a tener que agarrarte a los espadazos con enemigos de lo más malévolos.

MARCA PUNTOS

Durante tu viaje aparecen barriles de madera que esconden pollo, para reponer tu energía, y tesoros, que dan puntos. Es fundamental marcar muchos puntos pues, así, cambiás de nivel. A medida que el caballero evoluciona, su rendimiento mejora, la espada se va volviendo mejor y surgen nuevas armaduras. ¡Genial! El cartucho tiene tres niveles de dificultad y, para completar tu misión, contás con dos vidas y nueve continues. ¡Prepará tu espada y acabá con los infieles!

COMANDOS

Y	Espadazo
B	Salto
X	Defensa
A	Ataque especial (sirve para dispersar ataques múltiples, pero gasta energía)

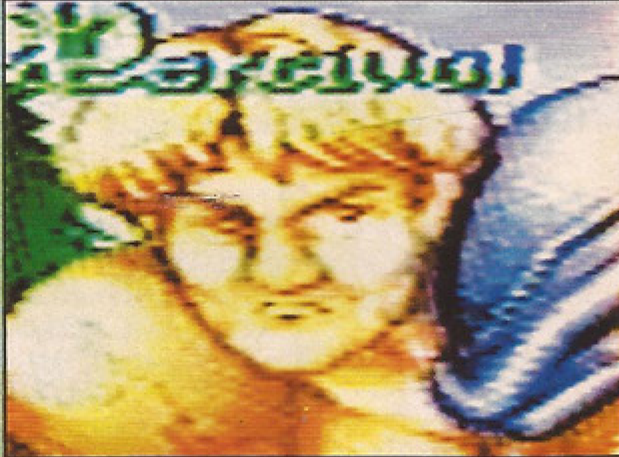
LOS CABALLEROS



Es el más rápido y el menos fuerte. Usa una espada larga, así consigue alcanzar los enemigos y mantener la distancia.



Usa la famosa Excalibur. Es el caballero más equilibrado en velocidad, fuerza y defensa.



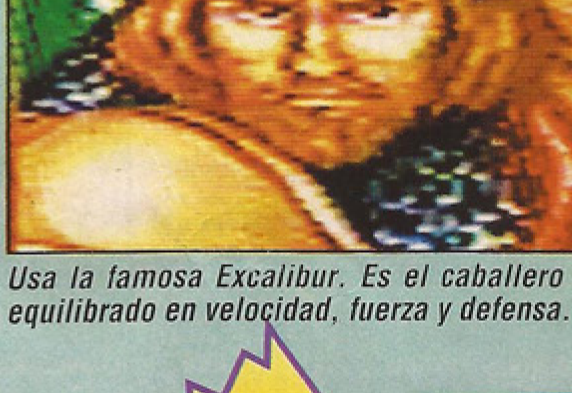
El brutote del game. Es el más lento, pero tiene una fuerza descomunal.

FASE 1 VILLAGE OF FIRE



Scorn es el mayor engaño. Da espadazos cuando baje para acomodar el casco.

FASE 2 FIGHT



No te asustes del tamaño de las espadas de estos tipos. Bajales la espada con todo.



El tipo del caballo azul es Braford, el jefazo. Derribá a este tipo molesto del caballo y hacete la fiesta.

FASE 3 BATTLE AT THE CASTLE FORT

¡Qué copado! Dentro del barril de madera encontraste esta cabeza de caballo. Sirve para conseguir un caballo. Aprovechá y da un paseo.

Espera que los enemigos salgan de esta puerta del castillo. Cuando se te vienen encima, ¡reventalos!



Para revenir a este jefazo no hay secretos. Saltá encima del villano y usá la espada en su cabeza.

FASE 4 THE KNIGHT'S TOURNAMENT

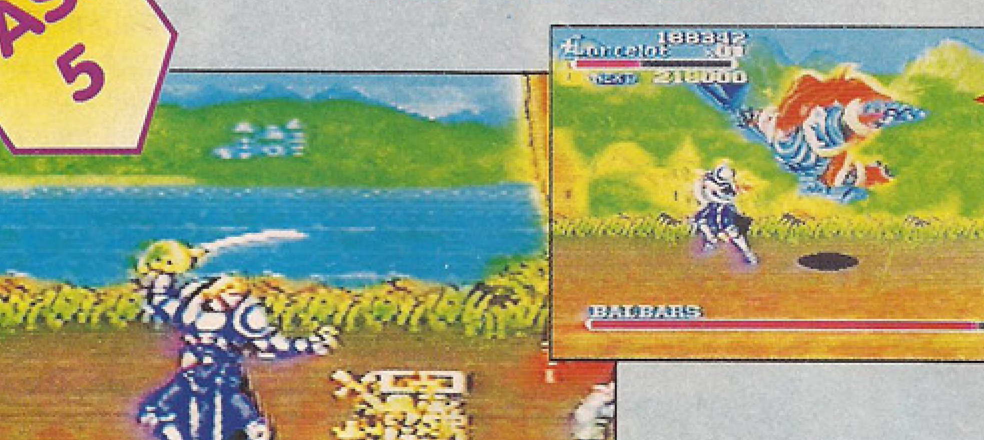


Encontrar este bastón verde es una maravilla. El mismo te hace pasar para otro nivel. Aprovechá.

Phantom corre y se multiplica constantemente. No te confundas y acertale con todo.



FASE 5 THE EXPEDITION



El Balbars es un jefe medio perezoso. Pero si vos paveas, el te acierta con el martillo en la cabeza. Está atento.

Cuando estés jugando en pareja, golpea dos veces en los barriles que tienen comida y tesoros. De esta forma el premio se duplica y nadie sale perdiendo.

FASE 6 KNIGHTS IN A STRANGE LAND

En esta fase los ítems no están sólo en los barriles de madera, se los puede encontrar en estas antorchas. ¡Fijate!



Cuando aparecen estos tigres no te asustes. Sólo son gatitos que acabás jugando.



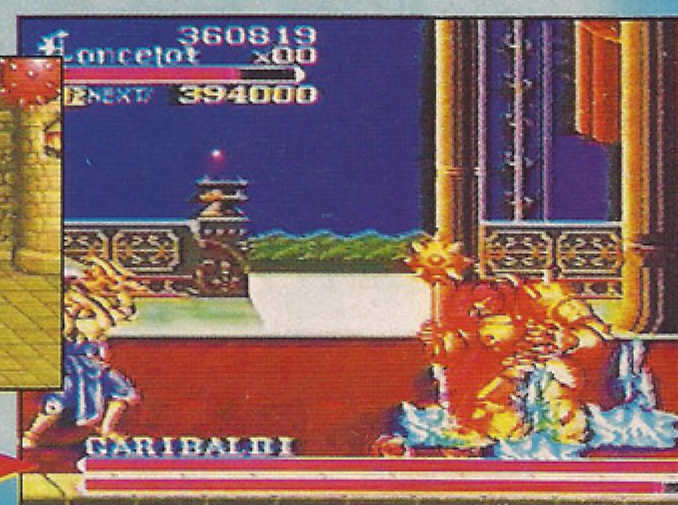


La figura es el Muramasa, jefazo de la fase. Quedate debajo de él cuando comience a soltar bolas de fuego.

Las bolas rojas y verdes que están en los barriles eliminan a los enemigos de la pantalla.

FASE 7 DECISIVE BATTLE

Las bolas de hierro que bajan pueden dejarte chatito. Esquivá y salí peleando.



Finalmente encontrás a Garibaldi, el jefazo final. Usá toda tu habilidad para conseguir el tazón sagrado. ¡Victoria!

AVENTURA



Comandar una nave espacial no es novedad para ningún gamero que se precie. Y ¿que te parece controlar una brujita en una escoba voladora? Sí, de eso se trata, en Adventure Cotton 100% vos jugas con la tal brujita que detona a los enemigos con tiros de escoba. Para completar, nuestra amiga es acompañada por una o más haditas que te dan más fuerza. ¡Buenísimo! El game es todo una linda broma de Datam, que no ahorró buen humor ni buenas ondas. Cuando la heroína es alcanzada, suelta un gritito muy cómico. Aparte de eso, aparecen unos tipos loquísimos, como los ojos voladores y los angelitos que tiran flechas. ¡Es todo un chiste! Además, los gráficos son alucinantes, el sonido está diez puntos y el juego ofrece todo lo que podés pedir: tiros, magia y personajes del otro mundo.

Escenarios Llenos de Fantasía

COMANDOS

- Y - TIRO
- B - BOMBA
- A - MAGIA
- X - SELECCION DE MAGIA

Lo que más llama la atención en Adventure Cotton 100% son los escenarios. Los productores no economizaron creatividad. Las pantallas son súper coloridas, llenas de detalles y personajes extraños. Las fases son cortas y siempre aparece un subjefe y un jefazo. Por el camino juntá vidas, bombas y pequeños bastones amarillos que aumentan tu poder de tiro. El cartucho tiene seis magias que son ofrecidas en cuatro opciones. La mejor es la Twincle Star. Después viene la Fire Dragon y la Fire Fairy. ¡Adelante y a divertirse!

LAS MAGIAS



FASE 1



Este es el primer subjefe. Acabá la payasada con tiros y magia.

Para terminar con este jefazo, tirá y soltá magia contra el chaboncito que está en su boca.

FASE 4



Fijate en las figuras que aparecen. Este es un fantasmita con una hoz. ¡Loquísimo!

La cabeza de este jefe se desprende del cuerpo.

FASE 2



Las nubes parecen inofensivas, pero no lo son. Reventalas.

¡No te metás en líos! Reventá al jefazo muñeco de nieve con tiros en la cabeza.

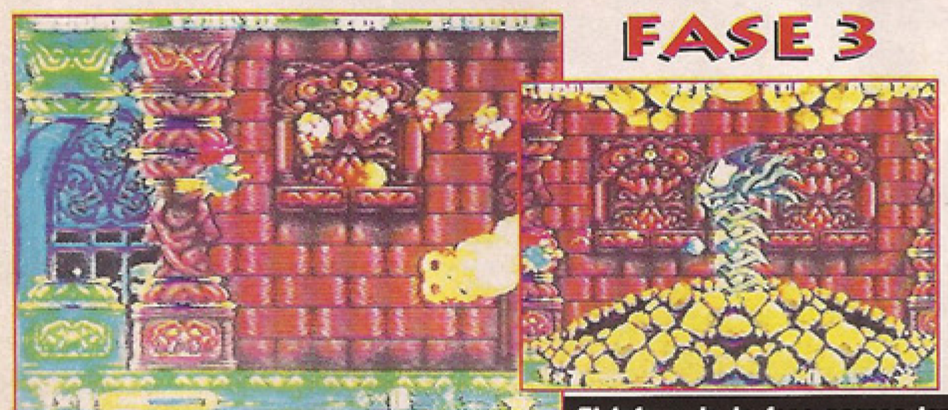
FASE 5



Ahora el escenario parece el del interior de un volcán. ¡Una masa!

¡Para no creerlo! El jefazo es este gallo re-loco. Cuidado con los huevos que arroja.

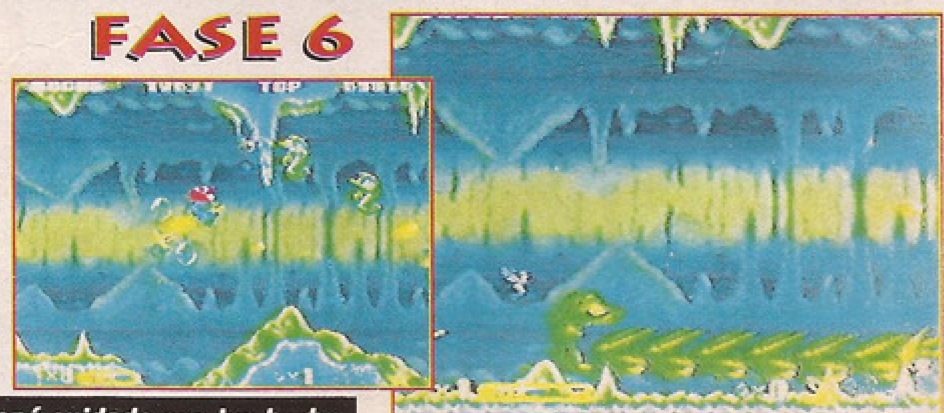
FASE 3



Acertales a estos angelitos que están escondidos entre los pilares.

El jefazo de la fase parece tenebroso. No te calentés, tirá y retrocedé cuando se te venga encima.

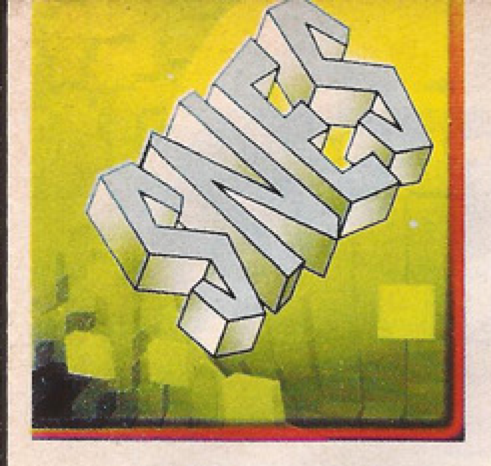
FASE 6



Tené cuidado con las burbujas de aire. Si paveás, te llevan hacia arriba.

El jefazo parece un alacrán. Estate alerta porque es muy rápido.

EL GAME TIENE TRES CONTINUES



THE PIRATES OF DARK WATER
Sunsoft

Acción - 1 ó 2 jugadores
8 Mega

GRAFICO	4
SONIDO	3
DESAFIO	3
DIVERSION	3
JUGABILIDAD	4
ORIGINALIDAD	1

El juego tiene bastante poca variedad de enemigos, la música no combina con la acción y el desafío es bien fácil.

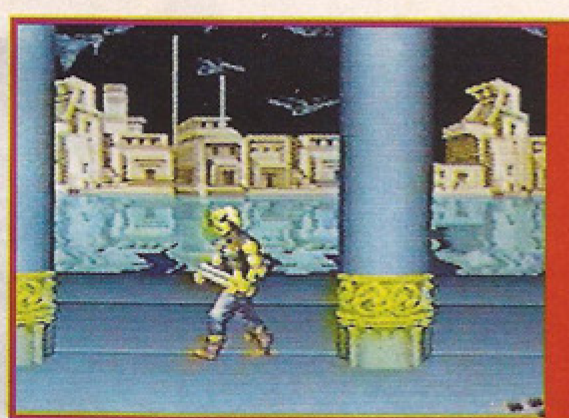
COMANDOS

A	Magia
B	Salto
X	Espadazo fuerte
Y	Puñetazo
L o R	Defensa
Presionando Y	Secuencia de puñetazos con espadazo en el final
→ → + Y	Corre y ataca
→ → + B y después Y + Direccional	Codazo en el aire
B y después Y	Patada en el aire
B + Direccional + Y	Voladora con rodillazo

Apretando Y + Direccional	Rodillazo
Direccional + X	Arroja al enemigo

THE PIRATES OF DARK WATER

Pirates of Dark Water es un dibujo animado que tuvo mucho éxito en los Estados Unidos. La versión en videogame trae bastantes peleas, bien al gusto de los amantes de este tipo de juego. El problema es que el desafío es muy pavo y llega a ser cansador combatir siempre con los mismos enemigos. ¡Nunca cambian! Los gráficos tampoco ayudan: son aburridos y solamente empiezan a mejorar al final. Para peor, la banda sonora es pobrecita, con temas pesados y repetitivos. Para resumir, los piratas de Hanna-Barbera se merecían un estreno mejor. En todo caso, probalo. A lo mejor te gusta.



Buscá detrás de estas columnas ya que suelen esconder ítems de comida y vidas extras.

No trates de agarrar la sandía. Esperá a que los pájaros choquen con la jaula y se caerá solita.



PIRATAS ESPACIALES

Vos tenés que destruir a Bloth, un pirata alienígena, y su terrible tripulación. Los mismos vienen esparciendo el terror y la destrucción en el antes pacífico planeta Mer. Tu misión es rescatar siete tesoros de Rule. Si lo conseguís, podés controlar la mortal Dark Water y así expulsar a Bloth y su banda. Si el pirata se apodera de los tesoros, la desesperación se adueñará del planeta. Vos controlás a Ren, Ioz o Tula, y si preferís podés llamar a un amigo. La dinámica del juego es muy simple. Son ocho fases con un jefe cada una. Además de reventar a los enemigos, destruí también a las estatuas, que guardan ítems para reponer tu energía.



Cuando estés al lado de un precipicio, aprovechá para arrojar a los enemigos en él. De esta forma no perdés tiempo ni gastás tu energía.



Los hermanos uga-uga son los jefes de la cuarta fase. Quedate en un rincón y reventalos con la espada cuando se te vengan encima.



Los bifes (flecha) completan tu energía entera, las frutas reponen solamente la mitad. Buscalos en las estatuas y en los barriles de madera.

PERSONAJES



REN

Equilibrado en fuerza y agilidad. Lucha con los puños y con una espada quebrada, que heredó de su papá, el rey Primus.

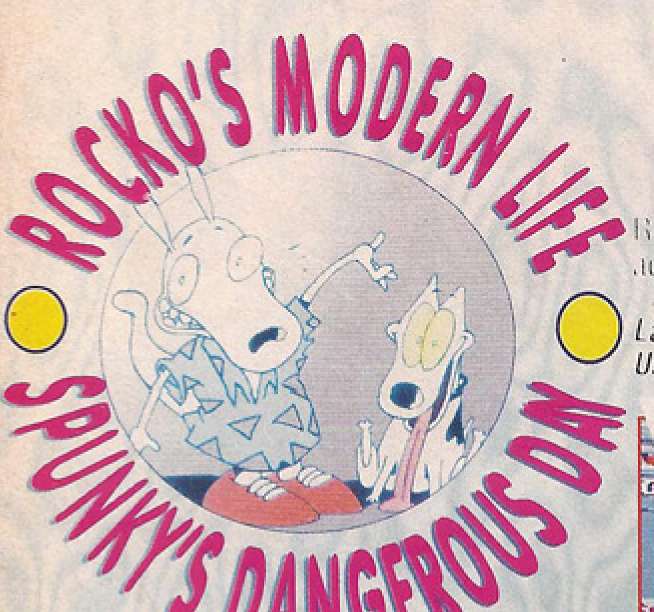
IOZ

Revienta todo y tiene una fuerza descomunal. El único problema es su falta de velocidad y agilidad. Incluso así, es una buena opción.



TULA

La bella del juego mata. Es ágil y rápida. Usa los puños y un puñal. Su único defecto es ser debilucha.



Si ya te cansaste de historias de canes fieles que hacen todo por sus dueños, tal vez éste sea el cartucho perfecto para vos. En este caso, el dueño es el que se arriesga para salvar el pellejo de su adorable mascota. No se trata de ninguna revolución de los bichos, ya que el dueño es un simpático canguro, Rocko. El problema es que su dulce perrito, Spunky, es bastante desmemoriado y vive metiéndose en líos. Esta historia, llena de buen humor, da el tono de esta presentación de Viacom. Pero no te engañes pensando que se trata de un jueguito infantil re-fácil, porque vas a tener que demostrar bastante habilidad e inteligencia para librar a Spunky de los peligros. ¡Adelante! ...y dale una mano al pobre dueño para proteger a su querido cachorrito.

PERRO CHIFLADO

Desde que se le cayó un televisor en la cabeza, Spunky nunca más fue el mismo. El accidente ocurrió cuando nuestro amigo era un cachorrito y, desde entonces, el pobre Rocko no tuvo tranquilidad. El "mejor amigo del hombre" simplemente sale disparado, ignorando ataques de diversos bichos y otros peligros. El game tiene cuatro fases divididas en cuatro niveles. Completás cada nivel cuando conseguís llevar a Spunky hasta un hidrante dorado. En el camino, aparecen bichos divertidos como un pelícano, un ratón que anda en tractor y muchas otras locuras. Vos también tenés derecho a una serie de ítems que ayudan un montón. Luego de comenzar, da un pause para poder pasear con el direccional y verificar dónde está el hidrante dorado. Hecho esto, ya podés ir pensando el mejor camino para completar el nivel. ¡Buena suerte, fiera!

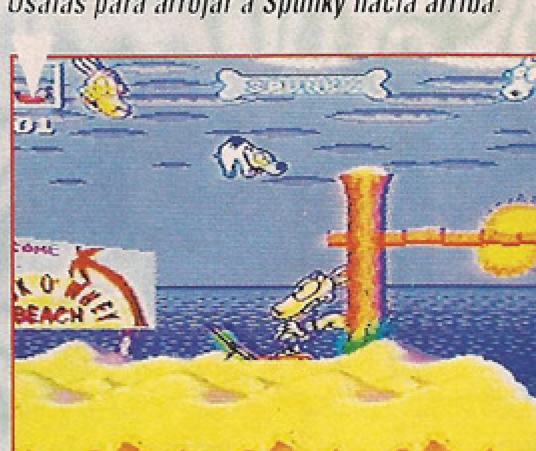




SAND IN YOUR NAVEL

Rocko estaba en la playa jugando al frisbee (ese disquito de plástico) y acaba perdiendo el juguete. Spunky sale atrás. ¡Ayudalo!

Las sillas de playa sirven de catapulta. Usalas para arrojar a Spunky hacia arriba.



La sombrilla le cierra el paso al cachorrito. A veces es una buena opción.



El hidrante rojo sirve de marcador de pantalla.

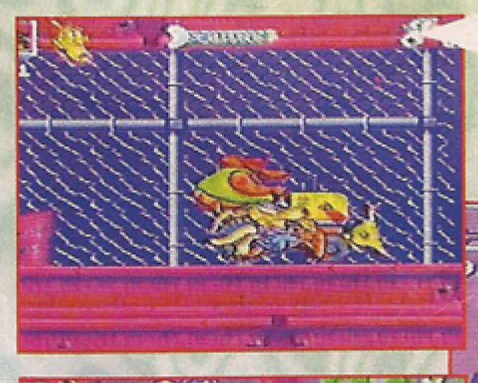


Saltá sobre un géiser. El otro manda a la mascota hacia arriba. Después aprovechá para que te lleven.

FASE 2

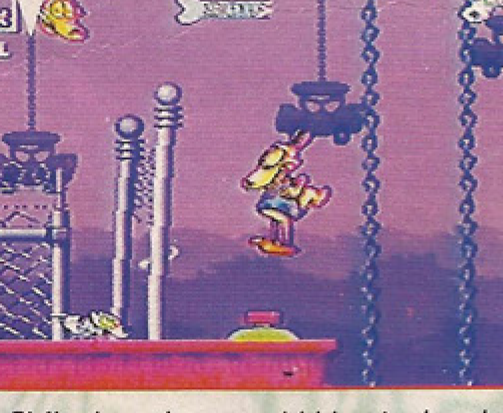
TRASH-O-MADNESS

Esta vez Rocko estaba haciendo la limpieza y sin querer tiró el estropajo de Spunky. Era lógico que el loquito saliera detrás de su querido estropajo.



Para librarte del ratón chiflado golpeá la pala del tractor.

Apretá este boton para que la plataforma descienda y agarre al distraído perrito.



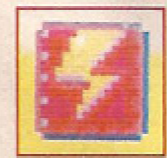
El final es siempre el hidrante dorado. Fijate cómo se siente de feliz Spunky.

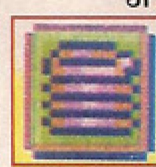


COMANDOS

Y - Puñetazo	↓ + A - Colazo
B - Salto	X - Usar los ítems, agarrar a Spunky por el cuello
A - Patada	

ITEMS

LIGHTNING

Aumenta la velocidad de Rocko.

SPRING

Hace que Rocko salte más alto.

ROCKO'S SHIELD

Protege a Rocko de ataques. Es temporario.

BONES

Para que Spunky coma mientras Rocko vigila la zona.

CHILI PEPPERS

Hace que Spunky ande más rápido.

SCHMOOT

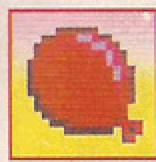
Spunk se pone mal del estómago y anda despacio.

HEARTS

Recupera la energía de Spunky.

1-UPS


Vida extra para Spunky.

BALLOON

Deja a Spunky inflado como un globo.

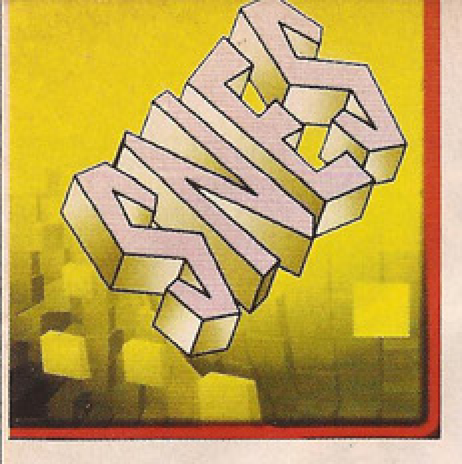
SPUNKY'S SHIELD

Da más protección a Spunky.

STARS

Protege a Spunky de ataques por un tiempo.

SUPER NES



THE REN & STIMPY SHOW FIRE DOGS/T-HQ

Acción - 1 jugador

GRAFICO	●●●
SONIDO	●●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSION	●●●
JUGABILIDAD	●●●●
ORIGINALIDAD	●●●●

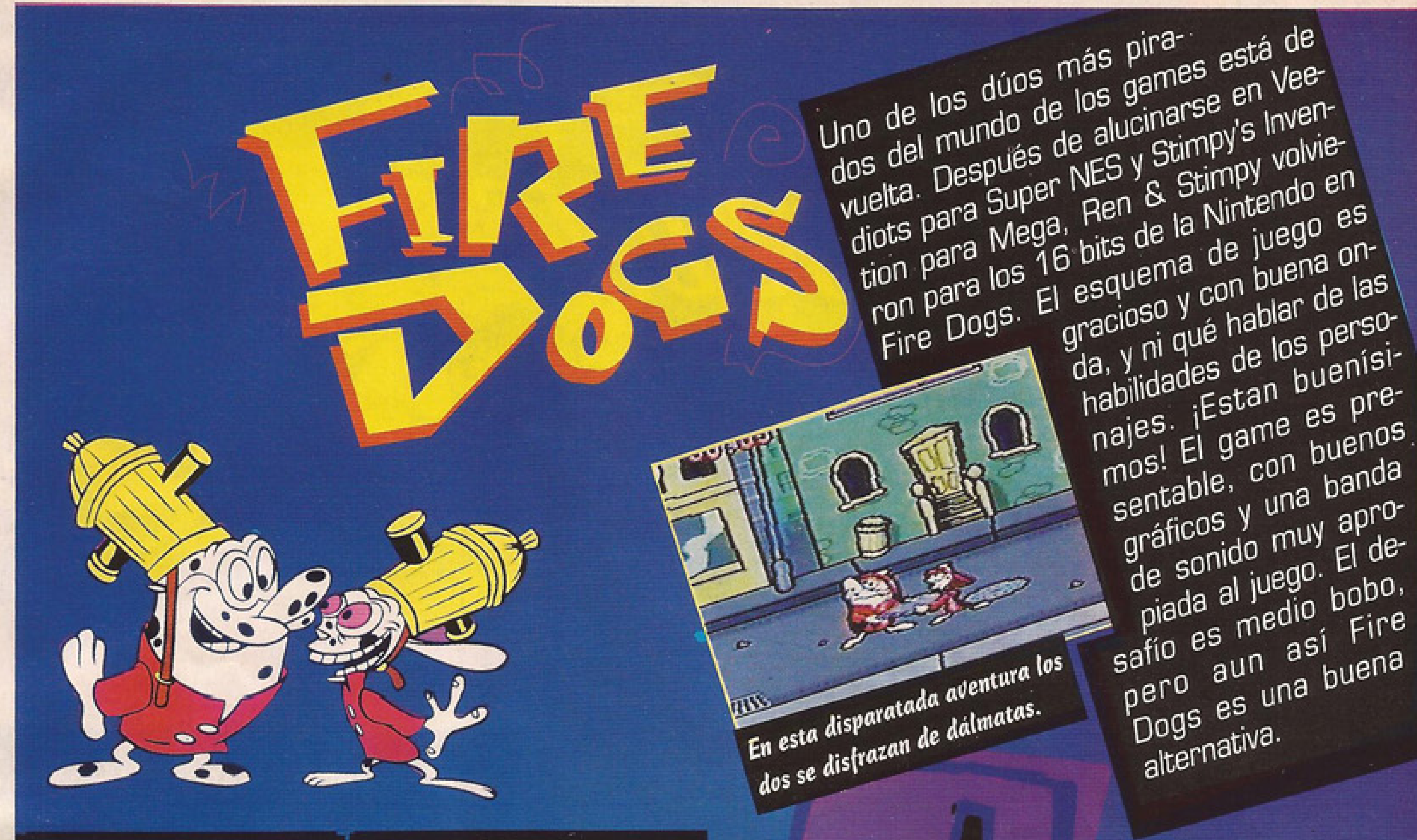
El game es divertido. Faltarían pantallas diferentes y un desafío más difícil.

COMANDOS

A	Usar matafuego/castor en Fire House ó ítem en On the Job
B	Saltar
X	Agarrar ítems, colocar ítems en el camión y activar los interruptores de las duchas.
Y	Correr
L,R o Select	Muestra los ítems que tenés/ selecciona ítems para usarlos

El objetivo de la fase de bonus de "On the Job" es llevar las bolsas Gritty Kitty a un carrito de arena. Si llevás 10 bolsas te ganás una vida extra.





FIRE DOGS

Uno de los dúos más pirados del mundo de los games está de vuelta. Después de alucinarse en Veediots para Super NES y Stimpy's Invention para Mega, Ren & Stimpy volvieron para los 16 bits de la Nintendo en Fire Dogs. El esquema de juego es gracioso y con buena onda, y ni qué hablar de las habilidades de los personajes. ¡Estan buenísimos! El game es presentable, con buenos gráficos y una banda de sonido muy apropiada al juego. El desafío es medio bobo, pero aun así Fire Dogs es una buena alternativa.

En esta disparatada aventura los dos se disfrazan de dálmatas.

BOMBEROS TRUCHOS

Todo comienza cuando el enloquecido dúo decide entrar en el cuerpo de bomberos. Para eso necesitan disfrazarse de perros dálmatas usando una tinta especial. Vos manejás a Stimpy, el gato panzón, y tenés que tener cuidado de que no te descubra el jefe. El juego muestra la vida cotidiana de los soldados del fuego y la acción transcurre en dos momentos: The Firehouse y On the Job.

THE FIREHOUSE

Estás en el Cuartel General y tenés que agarrar ocho objetos de trabajo y ponerlos en el camión de los bomberos. Cuidado: las duchas te van a sacar la tinta, y si el jefe te encuentra sin las manchas, fuiste. Tenés que ser rápido porque el tiempo es limitado y, después de colocar los objetos en el camión, él pide que traigan a Ren, el perrito flacucho. Haciendo todo esto a tiempo, jugás una fase de bonus en que tenés que agarrar las bolsas Gritty Kitty. Dependiendo de tu rendimiento te dan una vida extra.

Como los bomberos que se precien preferí las barras para subir y bajar. Así no perdés tiempo en las escaleras.



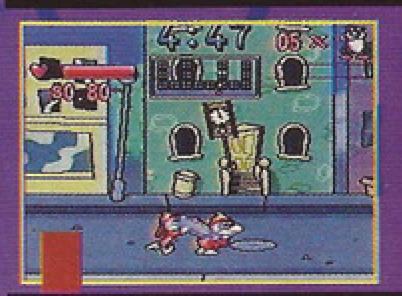
Con las botas no te resbalás en los charcos y así podes subir esta escalera.

El castor sirve para abrir las paredes que están mordidas. ¡Viene re-bien para muchas cosas!

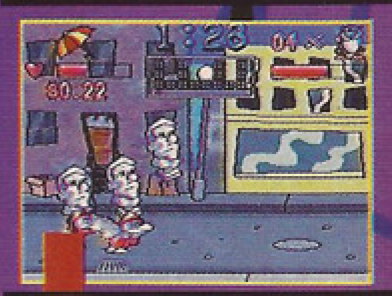
Puede aparecer fuego en el dormitorio de los bomberos: dale con el matafuego.

ON THE JOB

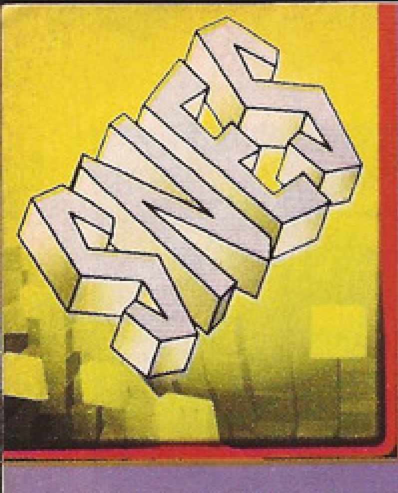
Ahora controlás a la simpática dupla para agarrar con una red todos los objetos que caigan de los edificios. Son gallinas, relojes, estatuas, macetas y otras estupideces por el estilo. Los más difíciles son la bola de boliche, la pesa de 16 toneladas, el tocón grande de madera y -no te sorprendas- el león marino. Si algunas de estas cosas caen en la cabeza de nuestros bomberos, lola. Si fuiste bastante rápido ganás una fase de bonus.



Usá el visor de arriba de la pantalla para localizar los objetos que están cayendo. Es difícil identificarlos.



El paraguas da invencibilidad temporaria y protección para no ser aplastado.





THE JETSONS INVASION OF THE PLANET PIRATES/Taito

Acción - 1 jugador
8 Mega

GRAFICO	●●●●●
SONIDO	●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSION	●●●●
JUGABILIDAD	●●●●●
ORIGINALIDAD	●●●●

El game tiene todo para agradar a los fans de la serie por su buena jugabilidad y desafío alucinante.

COMANDOS

A	Saltar y usar el P.O.P.
B	Saltar
Y	Usar el P.O.P.
L o R	Correr

En la pantalla de presentación aparece el llamado a la acción para George. El futuro de la humanidad está en tus manos. ¡Salvanos!

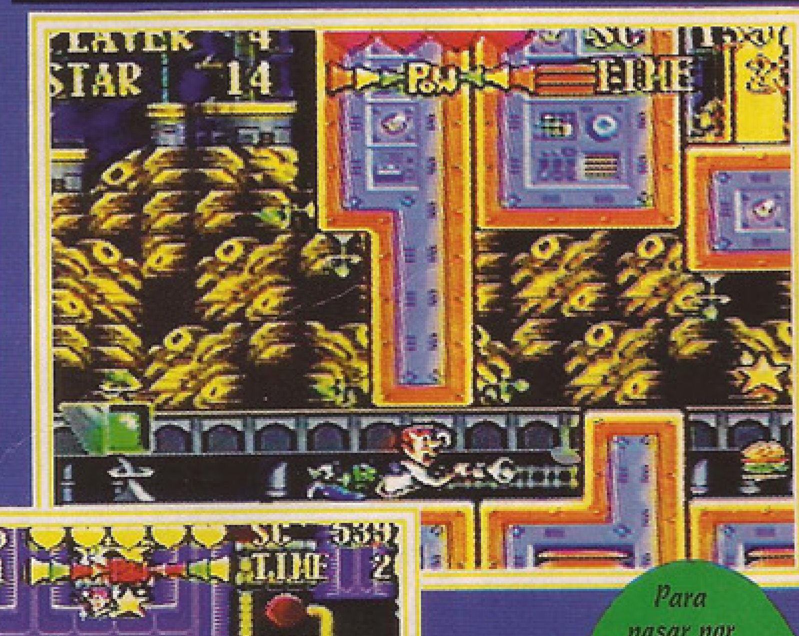
Los Jetsons son uno de los mayores éxitos del elenco de Hanna-Barbera. Hace bastante tiempo que "estaban en el aire" y finalmente ahora aparecen en un game para el Super NES. El debut de la más simpática familia del futuro no podía haber sido mejor. Los gráficos son excelentes, con una gran variedad de escenarios. La pista sonora cumple su papel, pero lo mejor de todo es el desafío: ¡simplemente arrasador! Prepará los dedos y jugate en esta aventura. Tu recompensa serán horas de la más pura diversión. ¡Aprovechá!

HEROE POR UN DIA

Todo va a las mil maravillas en el hogar de los Jetsons hasta la inesperada aparición del Capitán Zoom. Los motivos de la visita no son nada animadores. Cuenta que en el mundo de Zora, líder de un grupo de piratas espaciales, ocurrió un terrible desastre ecológico. Debido a esta tragedia, la malvada alienígena y su banda invadirán la Tierra para robar algunos recursos naturales del planeta. George es convocado por el Capitán para enfrentar a los terrible piratas. Su única arma será el Pneumo-Osmatic-Precipitator (P.O.P., para abreviar), una especie de súper aspiradora. La máquina sirve para chupar enemigos o arrojarlos lejos. Además de eso, sirve para que George se traslade y para que respire bajo el agua. Sirve también para subir paredes, andar colgado por el techo, etc. En una situación como ésta, hasta un miedoso reconocido como George tiene que arriesgarse: al fin de cuentas tiene que criar a sus hijos y, si tiene éxito, ellos se van a orgullecer para siempre de su hazaña. ¡Ayudalo!

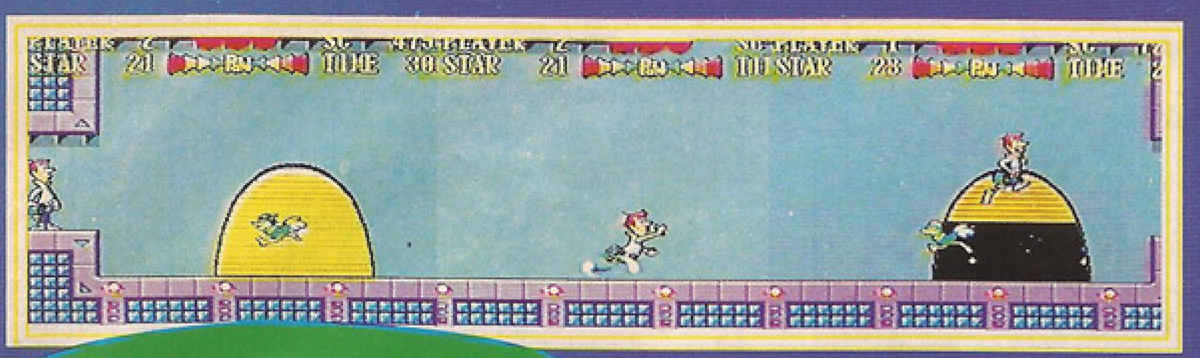
FASES COMPLICADAS

Este cartucho es un platazo para los que gustan de jugar con montones de ítems y muchos laberintos para explorar. Son nueve fases normales y cuatro de bonus. El tema es investigar al máximo, ya que el desafío es bien maldito. Echá un vistazo a los momentos más importantes del game.

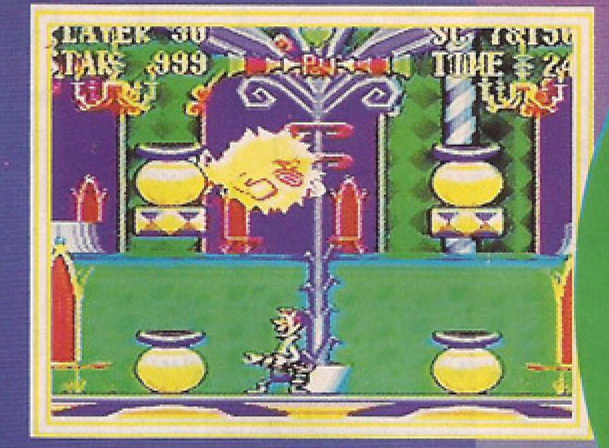


El P.O.P. es genial. Sirve para chupar ítems que están del otro lado de las paredes. ¡Uau!

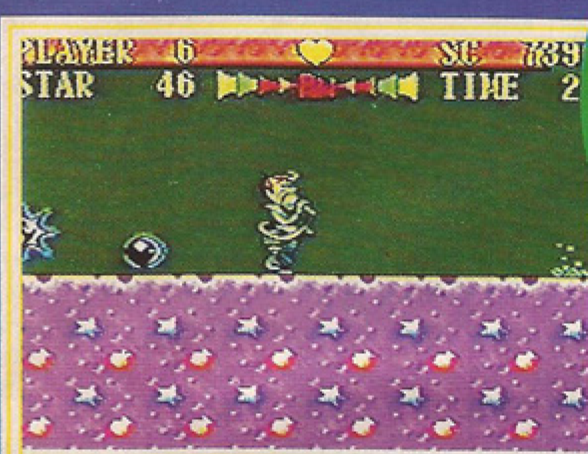
Para pasar por este pasaje tan apretado, agachate, y usá el P.O.P. Es re-fácil.



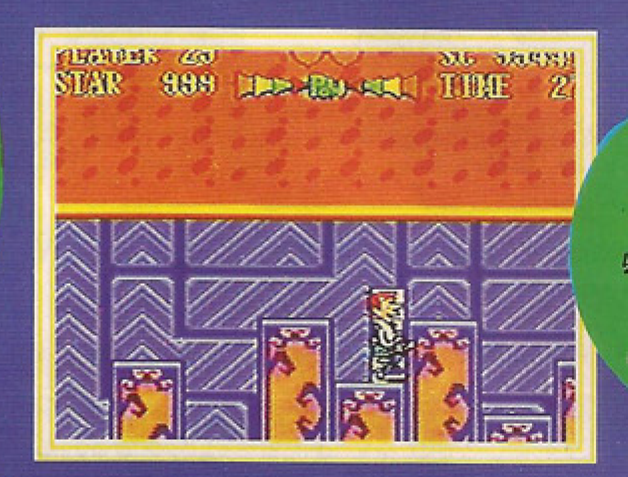
Pasá corriendo delante de esta puerta. En caso contrario te chupará.



En la octava fase aparece este fantasmita pesado. Esperá que se divida, chupá uno y arrojalo contra los otros. Pronto se van volviendo más chiquitos.



Debajo del agua George sólo aguanta cinco segundos sin el P.O.P. en la boca. ¡Cuidado, no lo olvides!



Aquí el truco es ser bien rápido. Andá saltando y bajando el interruptor. En el último, esperá un poco antes de salir afuera.

ITEMS

Corazón Pequeño	Vale 100 puntos y agrega energía
Corazón Grande	200 puntos y se puede acumular 5
Estrella	20 puntos. Cien valen una vida extra
1UP	500 puntos y una vida extra
Power UP	Aumenta la potencia del P.O.P.
Time Out	Agrega cien segundos a tu tiempo
Hamburguesa	200 puntos
Hot Dog	80 puntos
Muslo	50 puntos
Queso	30 puntos
Tomate	20 puntos
Banana	20 puntos
Manzana	20 puntos
Helado	100 puntos
Ananá	300 puntos
Diamante pequeño	500 puntos
Diamante grande	2.000 puntos



Está atento a esta ballena. ¡Te engulle en un abrir y cerrar de ojos!



No se puede chupar el murciélago. Tomá una caja y arrojásela.



¡La tercera y última aparición de Zora es terrible! Escondete cuando ella está girando, tomá una de las bolitas y arrojásela cuando pare. ¡Si vencés, felicitaciones! ¡Es el final del game!

Tomá las cajas o bichos y arrojáselos a Zora en cuanto los otros objetos salgan de la pantalla.

Esquivá los rayos de Zora y arrojá los bichos cuando ella esté en el ángulo de la pantalla.

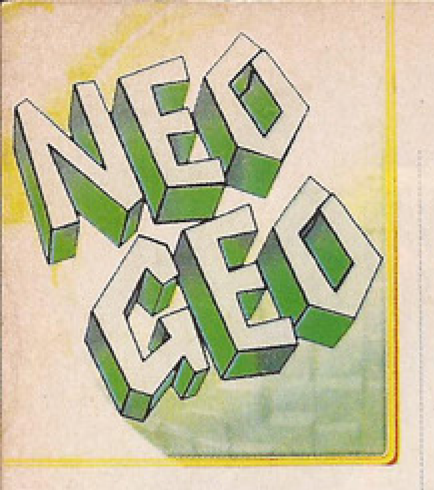
En las fases de bonus, el tema es ser rápido para juntar todos los ítems. Echá un vistazo a los escenarios.











SUPER SID
THE WORLD CH

SUPER SIDEKICKS 2 - THE WORLD CHAMPIONSHIP
SNK

Deporte - 1 ó 2 jugadores

GRAFICO	●●●●●
SONIDO	●●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSION	●●●●●
JUGABILIDAD	●●●●
ORIGINALIDAD	●●●

El game tiene pequeñas fallas como la jugabilidad, poco precisa en algunos momentos, y el hecho de que los teams no cambien de lado después del 1° tiempo. ¡Pero es un juegazo!

COMANDOS

ATAQUE

A	Patear hacia el arco/pase bajo
B	Pase alto
C	Pase corto

DEFENSA

A	Barrida
B	Separación
C	Cambiar de jugador

ARQUERO CON LA PELOTA

A	Pase bajo
B	Pase alto (con la mano o el pie)
C	Pase corto (con la mano o el pie)

ARQUERO SIN LA PELOTA

A	Saltar
B	Abrirse
C	Cambiar el control a otro jugador

Si demorás mucho, el arquero automáticamente da una patada.

En el año de la Copa del Mundo no se podía esperar otra cosa: el fútbol domina los juegos deportivos. Embalada en esa euforia, SNK presentó un game que es un verdadero golazo. El aspecto visual es tremendamente realista, con derecho a jugadores parecidos con los de los teams verdaderos. Y ahí no para la cosa: durante los partidos aparecen animaciones muy copadas del arquero dando puñetazos contra el suelo, enojado por el gol sufrido. Los efectos sonoros son excelentes. Hasta exageran: el ruido de las patadas parece un puñetazo en un juego de lucha. ¡El resultado final es diez puntos!



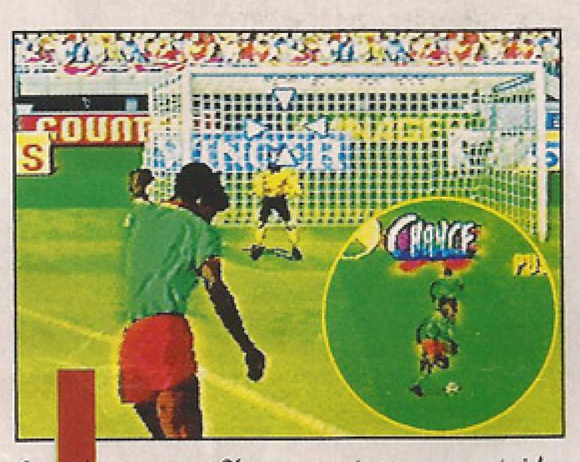
Las exquisiteces empiezan por las animaciones. ¡Después del gol, da ganas de tirar papelitos!

OPCIONES ESENCIALES

Super Sidekicks 2 no tiene opciones inútiles, solamente las esenciales. Son tres niveles de dificultad y tres opciones de idioma: inglés, español y japonés. Los tiempos de juego pueden variar de 1 a 8 minutos y los laterales pueden ser hechos con las manos o con los pies. Para jugar, tenés 48 teams y dos modos de juego: Game Start y Exhibition Game. Cuando tu jugador está en una buena posición de patada, aparece sobre él la palabra Shoot. Cuando aparece la palabra Chance, es mejor todavía. Apretá A y la pantalla cambia de posición. Vos quedás frente al arquero y aparece una mira que es controlada por el joystick.

EXHIBITION GAME

Son partidos simples disputados contra un amigo o contra la computadora. Ambos pueden elegir el mismo equipo y también se puede fortalecer el equipo con el Team Power-Up: mejora la defensa, el ataque, la habilidad del arquero y muchas cosas más. Así como en Game Start, si el partido termina empatado, surgen tres opciones: otro juego (replay), disputa de penales (penalty kick battle) o prolongación con muerte súbita (sudden death playoff). Los penales son un show aparte. En la pantalla, tu visión se coloca detrás de la pelota y de frente al arquero. ¡Simplemente alucinante!



Cuando aparece Chance tenés que ser rápido. Manejá con precisión el joystick, que después es sólo correr para el abrazo...



Tenés 48 equipos para elegir. Hay teams de todo el mundo. ¡Diez puntos!



En el corner, vos controlas el sentido de la patada con el Direccional.



En los penales, el tema es elegir un ángulo y patear con decisión. ¡Es adrenalina pura!

KICKS 2
AMPIONSHIP

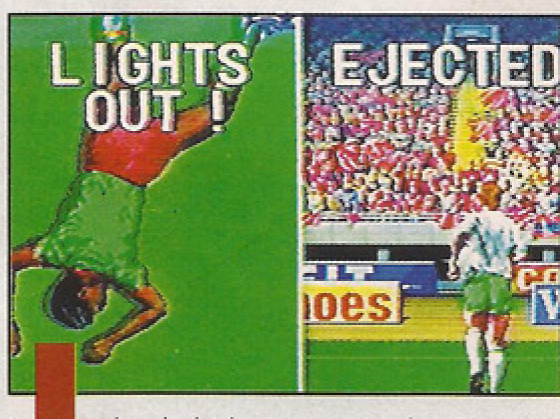


Elegí uno de estos siete items para mejorar el rendimiento de tu equipo. Una buena opción es aumentar la habilidad del arquero.

El arquero está desconsolado. Como dicen los cantitos: ¡Y llora... y llora...!



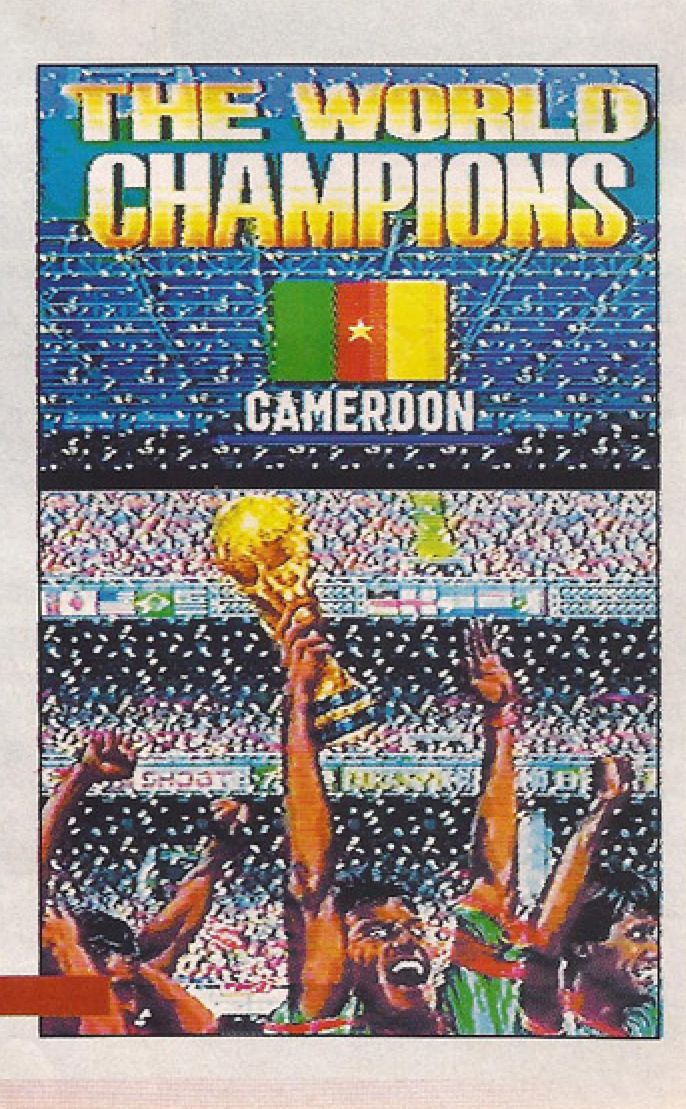
Otro momento gracioso es cuando el árbitro recibe un pelotazo. El tipo se va al suelo y el juego continúa.



Las jugadas desleales son castigadas con tarjeta amarilla. Y si reincide ...se va a las duchas, ¡de una!

GAME START

Es el campeonato mundial. La disputa comienza después de que vos elegís un team. Aparece un partido eliminatorio para la Copa. Si vencés, jugás 3 partidos contra tu grupo. Después vienen los cuartos de final, semifinales y la inolvidable final. Lo más copado es elegir un equipo de los que participaron en la Copa de 1994, porque los partidos iniciales son contra los teams del grupo de verdad. ¡Uau! Además de eso, en el menú de los teams aparece un gráfico que indica el rendimiento del equipo en patadas, ataque, defensa, velocidad y técnica. También aparece el esquema táctico de cada selección. En la pantalla Team Power-Up, vos elegís uno de los siete puntos para fortalecer tu equipo. Este modo solamente puede ser jugado por una persona contra la computadora.



Camerún es el campeón del mundo... ¡Solamente en un videogame pueden ocurrir estos "milagros"!

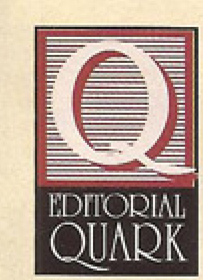
ACTION GAMES

AÑO 3 - Nº 35 - ABRIL 1995

Director
Daniel Trejo

Producción
Pablo M. Dodero

Armado
J. F. Caballero



Av. Rivadavia 2421 - 3º - Of. 5
1034 - Buenos Aires - Argentina
Tel. / Fax 953-3861

PUBLICACIONES:
Action Games
CD Review
Circuitos Integrados
Saber Electrónica

Director General
Claudio E. Veloso

Editorial Quark es una empresa del Grupo Editorial Betanel

Presidente
Elio Somaschini

Distribución
Capital
Distribuidora Cancellaro S.R.L.
Virrey del Pino 2639 - Capital
Interior
Distribuidora Bertrán S.A.C.
Velez Sarsfield 1950 - Capital
Uruguay
Berriel y Martínez
Paraná 750 - Montevideo - R.O.U.

Fotocromía
MAC TIME S.R.L.
Av. R. Scalabrini Ortiz 636 - Capital

Artes Gráficas Vladimir
Jufre 537 - 1º - Capital

Impresión
Editorial Antártica S.A. - Chile



SHOCK WAVE
Electronic Arts

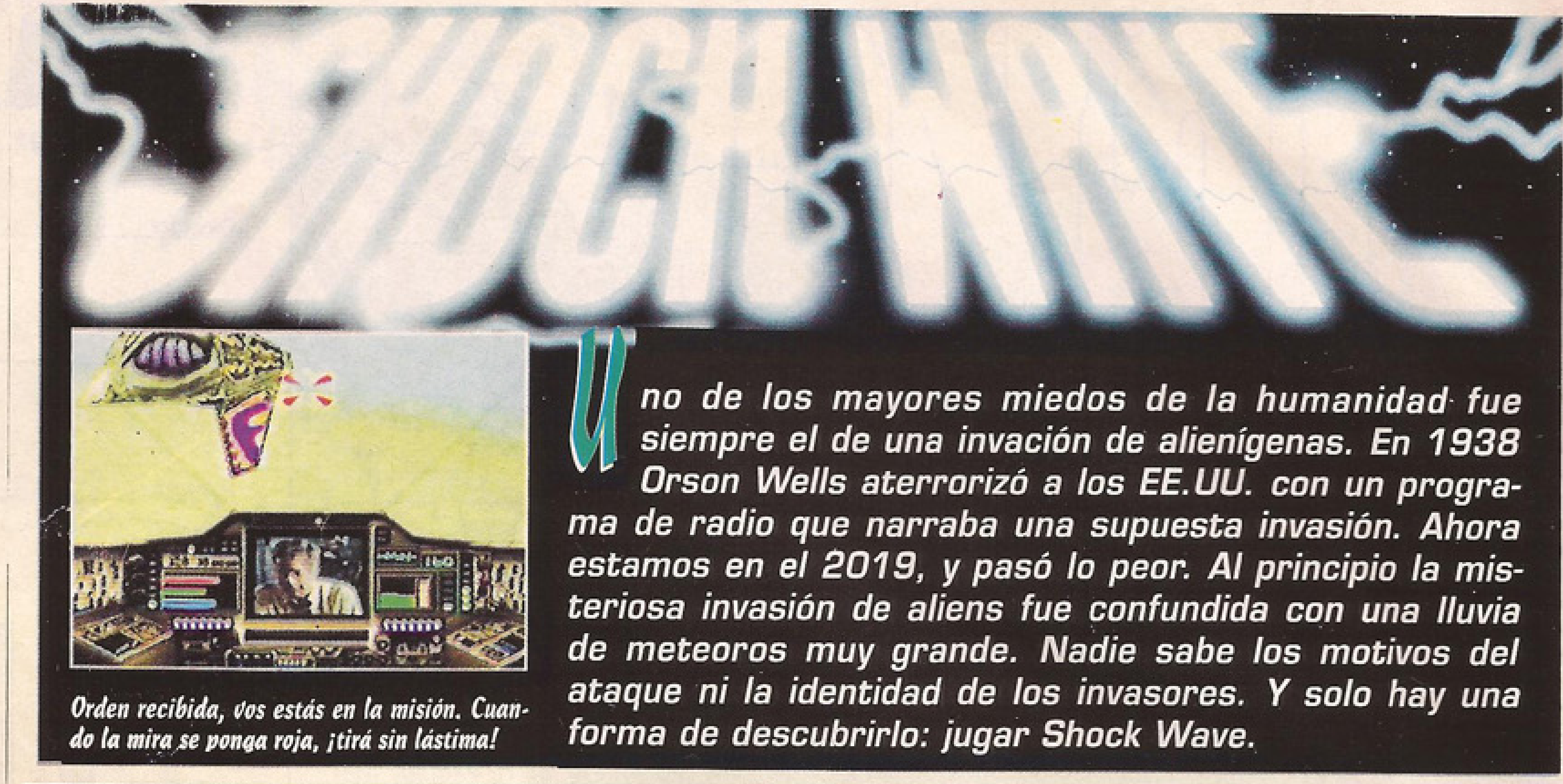
Simulador - 1 jugador

RAFICO
ONIDO
DESAFIO
DIVERSION
JUGABILIDAD
ORIGINALIDAD

Uno de los mejores simuladores presentados. Es una lástima que no haya música durante la acción.

COMANDOS

A o R	ACELERADOR
B	LASER
C	MISIL

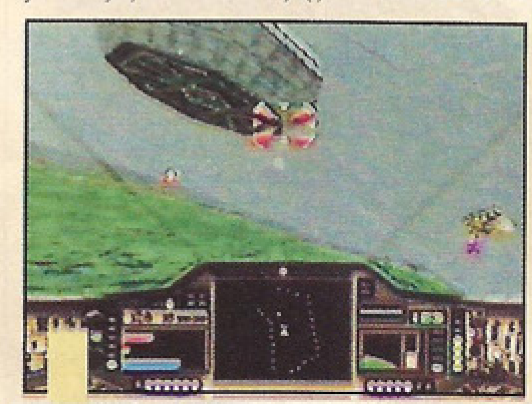


Orden recibida, vos estás en la misión. Cuando la mira se ponga roja, ¡tirá sin lástima!

Uno de los mayores miedos de la humanidad fue siempre el de una invación de alienígenas. En 1938 Orson Wells aterrorizó a los EE.UU. con un programa de radio que narraba una supuesta invasión. Ahora estamos en el 2019, y pasó lo peor. Al principio la misteriosa invasión de aliens fue confundida con una lluvia de meteoros muy grande. Nadie sabe los motivos del ataque ni la identidad de los invasores. Y solo hay una forma de descubrirlo: jugar Shock Wave.

IMAGENES DEMOLEDORAS

El CD de la Electronic Arts es muy sofisticado, con un montón de imágenes digitilizadas de actores y escenarios del lugar. El sonido es absurdamente cristalino, vas a tener que jugar con un babero para no mojar el joystick... La jugabilidad es otro punto alto: muy precisa y rápida en las respuestas. Shock Wave sigue la dinámica normal de los simuladores, esto es, tenés que derribar naves enemigas y destruir instalaciones militares.



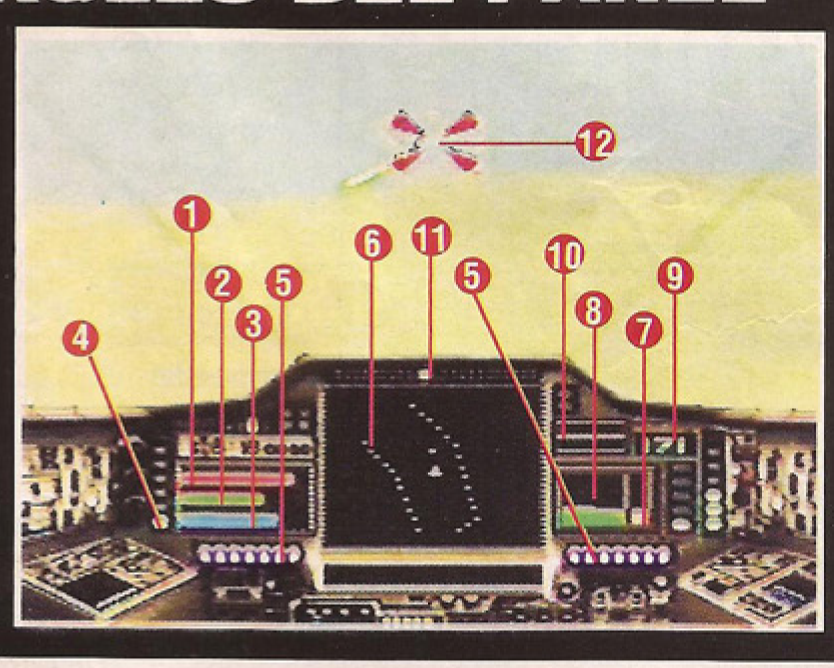
Estas naves sirven para reabastecer y para recargar tus municiones. Basta con volar debajo de ellas.

TRAMA INTERNACIONAL

La acción transcurre en diversos lugares del planeta como Egipto, Perú, EE.UU. etc. Manejás una supernave, la F117, que está estacionada en la nave-madre U.S.S Omaha. Antes de cada misión, el comandante te pasa instrucciones y durante el vuelo aparecen otras en tu comunicador. El problema es que todo esta hablado en inglés. Pero con una buena dosis de buen sentido y mucha atención, vas a salir adelante. En la pantalla del panel hay un indicador de camino. Te muestra tu área de operaciones y si te salís de ella podés ser blanco del fuego amigo. Tené cuidado de no atacar blancos humanos, sólo los alienígenas. Comenzás con tres vidas y, si ganás, tenés una vida extra al final de cada misión. El juego tiene 12 fases muy largas, y para ayudarte los Continues son infinitos.

CONTROLES DEL PANEL

1- ENERGIA
2- LASER
3- COMBUSTIBLE
4- ACELERADOR
5-MISILES
6- INDICADOR DE CAMINO
7- ALTIMETRO
8- HORIZONTE ARTIFICIAL
9- CUENTA REVOLUCIONES
10- ANALIZADOR DE SEÑAL DE VOZ
11- INDICADOR DE DIRECCION
12- MIRA



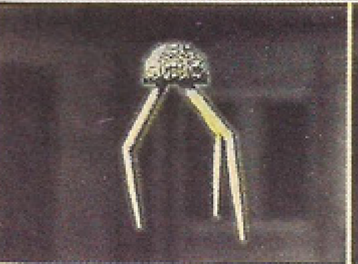
Tu primera misión es en Egipto. Destruí esta nave porque es el Cuartel General local de los invasores.



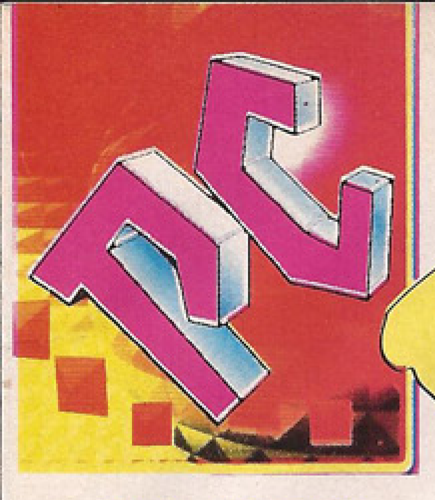
Interceptá la vista de las naves saliendo de la nave-madre. ¡Alucinante!

La tercera fase pasa en los States. No destruyas estas prisiones, sólo las Power Cells, que son las instalaciones que están al lado.

ESTAS SON ALGUNAS DE LAS NAVES QUE DEBEN SER DESTRUIDAS







THE HORDE

¡Hola, PCmaníacos a los que les gustó ser arquitectos y ya se cansaron del SimCity, Popoulus y Civilization! Llegó la hora de abandonar las grandes metrópolis y hacer vida rural. Vas a hacer cercas, cuidar lindas vaquitas y plantar. The Horde (La Horda) es una creacion de Cristal Dynamics -con versiones en CD y disquete- y es una mezcla de acción con estrategia, que además usa actores de verdad y recursos multimedia para un resultado joya. La trama es bien original y los personajes principales son... ¡vacas! Y las tenés que arrear para cuidar tu pequeño feudo defendiéndolo de ataques de bichos extraños y de los altos impuestos cobrados por el malvado consejero.

THE HORDE
Crystal Dynamics
Acción/Estrategia - 1 Jugador

GRAFICO ●●●●●
SONIDO ●●●●●
DESAFIO ●●●●●
DIVERSION ●●●●●
JUGABILIDAD ●●●●
ORIGINALIDAD ●●●●●

Divertido, complejo y dinámico. El game está bueno. ¡No dejes de jugarlo!

CONFIGURACION MINIMA

PC AT 386, 33MHz, 4 Mega RAM, CD ROM y Monitor VGA
Placas ULTRASOUND, Sound Blaster y Sound Master.

Vos sos Chancey, interpretado por el actor Kirk Cameron. Todas las escenas son digitalizadas y de óptima calidad.

Monstruos Medievales Moqueantes

En un reino de la Edad Media, el joven Chancey salva al rey de atragantarse terriblemente durante una comida llena de muslos y más muslos de pavo. Como recompensa el rey lo consagra Sir y le da una tierra productiva para cuidar y proteger. Con la ayuda de la espada mística, Grimthwacker, debe derrotar a la Horda. La Horda es un montón de monstruos babosos y moqueantes que tienen hambre de todo lo que se mueve y respira. Principalmente de las "mimosas", que son la mayor fuente de riqueza de tu villa.

En las escenas de acción, Chancey aparece con la espada mística. Usá el pequeño radar en la esquina de la pantalla para localizar la horda.

Acción y Estrategia

Este game agropecuario transcurre en dos partes: estrategia y acción. En la estrategia tenés dos minutos para preparar tu villa: hacer cercas, plantar árboles, preparar terrenos para el pueblo y trampas para la horda. Las casas y los cuidados de las plantaciones corren por cuenta de los moradores. Después de que todo está listo comienza la acción, que es la defensa propiamente dicha. Eso pasa en las cuatro estaciones del año. Después de cumplidas las cuatro estaciones y de pasados algunos años, el rey te manda a una nueva tierra.

Usá todos tus recursos para localizar los monstruos comilones. Contás con la ayuda de la visión aérea. No te la olvidés.

Monstruos y Vacas

sistencia. Lo único que tenés para librarte de ellos es tu espada. Pero las trampas ayudan mucho y algunas veces podés usar otro ítem del escenario para la defensa. Estáte siempre atento, los monstruos de la horda te comen las plantaciones, y ahí es donde está el problema. Comen también las vacas: más daño todavía, ya que ellas son el principal elemento de guita del game. Eso sin hablar de la pérdida que vas a tener si un poblador es devorado: alguien deja de producir, ¿captaste? De fase en fase, las mismas actividades pueden rendir o no. Por ejemplo, en la primera fase, si cortás madera podrás venderla. Pero en otra podés perder un punto de energía.





Las vacas son la forma de ganar más guita. Colocalas en el medio de la villa, ya que la horda comienza a atacar por las laterales. Tenés que estar siempre atento a los mensajes de la voz de la floresta: en esta segunda etapa, si cortás árboles... perdés un punto de energía.

Guita

Los impuestos son cobrados cada fin de año por el Consejero. Es la hora de salvar el juego e ir a comerciar. Comenzás la fase con espada y vacas, y podés comprar cartones y guita, espada, anillo de teletransporte o contrato de caballero.



A fin de año, asaltá el comercio del reino. El anillo de teletransporte te será de gran ayuda.

Litil Divil™



Nada de simuladores, altas estrategias o aventuras en el espacio. El buen humor llegó a la PC con Litil Divil. Un gran logro de la softwarehouse Gremlin, que abusa del estilo dibujo animado con 30 Mega de gráficos increíbles y sonido genial. Litil Divil es un game que mezcla acción, RPG y aventura. El resultado es claro, bueno por demás, y vas a poder pasar unas cuantas horas a las carcajadas. Entrá en el clima de esta aventura de los infiernos.

EN BUSCA DE LA PIZZA

Matt es un diablo raquítico que fué escogido por el Gran Consejo de los Demonios para salir del reino de las tinieblas en busca de.... una pizza. Sí, una pizza. ¿Quién dice que solamente las Tortugas Ninja comen esa delicia? Anualmente, el consejo escoge a un infelíz para esa penosa tarea. Todo sería más fácil si los diablillos enviados pudieran retornar. El viaje no es tan simple como parece. Para conseguir la pizza, Matt tendrá que atravesar el Laberinto del Caos. Es ahí donde el juego te atrapa. Son cinco niveles que exijen mucho del jugador. Tendrás que enfrentar los más exquisitos enemigos y resolver ridículos crucigramas. Además de traer la pizza para los hambrientos miembros del Consejo, Matt deberá rescatar las almas de los diablos que no consiguieron salir del laberinto.

TRAMPAS Y CARETAS

Si estabas extrañando al más que endemoniado Taz, el demonio de Tasmania; Matt te recordará a aquel feroz devorador del SNes. Al caer en un agujero, Matt te mira refunfuñando como loco. Al pobre diablo se le ponen los ojos blancos al ver pasar enormes arañas y murciélagos. Litil Divil es diversión garantizada. •



Ventanas traicioneras. De ellas salen puñetazos de presos endemoniados.



Mirá el suelo porque hay agujeros de los que salen pinches, como en Prince of Persia, ¿te acordás?

CONFIGURACION MINIMA

PC AT 386. 4 MEGA DE MEMORIA RAM. CON WINCHESTER CON 30 MEGA LIBRES. MONITOR VGA. PLACAS DE SONIDO SOUNDBLASTER Y ADLIB.

MUCHOS ITEMS

Caminando por los túneles y salas que forman el laberinto, vas a encontrar muchos objetos e ítems. Algunos te ayudarán, y otros no te servirán para nada. Es puro engaño. Quedate cerca de la piedra para comprar objetos y dar unas ofrendas para unas figuras por el camino y energía.

SALAS Y TUNELES

La acción del game se desarrolla en las salas y túneles.

Más que nada en los túneles es donde pasa todo. En cada una de ellas, Matt encontrará un crucigrama para matar a los enemigos. Es probable que necesites algún objeto que aún no tengas.

TIEMPOS E ITEMS

Las salas desaparecen después de que vos completaste el desafío correspondiente. Aparecen solamente dos por nivel: Goodies Rooms, donde comprás objetos, y la Save Rooms, para salvar el juego. El secreto de Litil Divil es tener y usar los objetos correctos en el momento correcto como en un adventure. Algunos parecerán ridículos. Por ejemplo: ¿sabés que para derrotar a un luchador de Sumo, necesitás una alfiler?

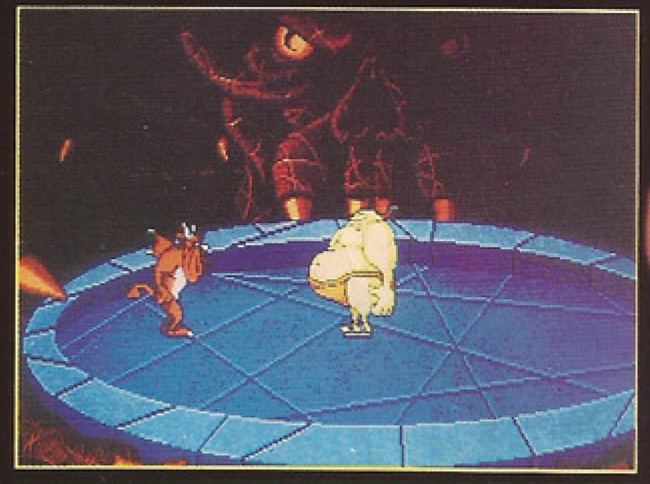


¡Qué ingenuo! Un corazón en el infierno es energía asegurada. Aprovechá este ítem y los que aparezcan.



Repetí los movimientos de la sirena, y saltá de pez en pez.

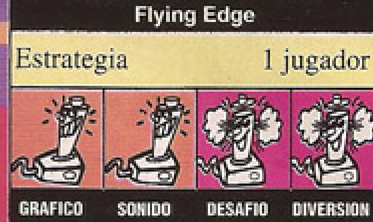
AYUDA: quedate pegado a la barra de energía. Al terminar una sala, se completará.



Tai, el demonio oriental. Después de algunas porradas, usá el alfiler y verás lo que le pasa al gordo.

KRUSTY'S FUN HOUSE
Flying Edge

Estrategia	1 jugador



SI CONSEGUIS COMPLETAR CINCO PUERTAS DE LA FASE 2, ENCONTRARAS LAS OTRAS TRES ...PERO EL RESTO ES JUEGO DURO

Krusty's Fun House™

La paz es cosa rara en Springfield. Pero ahora, desapareció del todo. Bart y sus amigos están de vuelta con millares de ratitas que quieren hacer una fiesta en su casa. Para eliminar a los malditos, nadie mejor que Krusty, el payaso. Como en las otras versiones, la misión de Krusty es conducir a los ratones hacia las terribles máquinas controladas por Bart o sus amigos, que tienen recursos muy locos, como un guante de box gigante, un pisapapas y otras locuras para reventar a los pobres roedores. Krusty's Fun House es un game que exige raciocinio y mucha paciencia. Pero vale la pena. Conseguí tu cartucho y prepará los deditos para pasar horas acorralando las pestecitas.

Atrás de los Roedores

Krusty's Fun House tiene cinco fases. Cada una de ellas con un número de puertas para que entres y encuentres las madrigueras. Si estás comenzando a encarar el game, es mejor seguir el orden de las puertas. Si sos un tipo atrevido, elegí cualquiera. Pero andá sabiendo que el nivel de dificultad aumenta hacia las últimas puertas. Todas las fases tienen la misma mecánica. Tenés que abrir las puertas, encontrar la máquina de exterminar roedores y mandarte a la búsqueda de bloquecitos que van a ayudarte a hacer un camino hacia la trampa. El game tiene mucho que ver con las versiones de Mega, Super NES y Nintendo. Te damos un panorama general de los caminos de Krusty y el resto queda en tus manos.

COMANDOS

↑	Entra y sale de puertas
↓	Toma o suelta ítems/bloque
BOTON 1	Lejos tira/cerca destruye cajas sorpresa
BOTON 2	Salto

ITEMS DEL GAME

BLOQUE GRIS	Hacer escaleras/Bloquear caminos
VENTILADOR	Empujar ratas hacia arriba/lados
TORTAS	Tirar a los enemigos
BOLA	Abrir pasajes en las paredes viejas. Está en los bloques mágicos
BLOQUE MAGICO	Contiene ítems. Patealo
POTE	Sujeta ratas para transportarlas
CAÑO	Une tuberías
BLOQUE SOLIDO	Patealo para abrir pasajes
RESORTE	Alcanza lugares altos

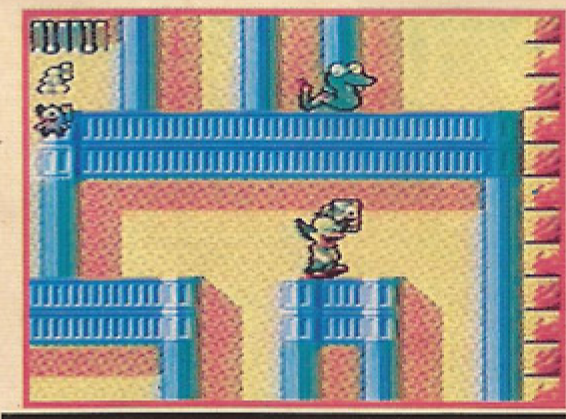
Fase 1

En la primera puerta vos encontrás la máquina de cara. Tomá el bloquecito. Y de regalo, algunos ítems que aparecen en el camino. Las ratas pasan a seguirte, después que vos los encuentres.

Usá el bloque para hacer una escalera. Los roedores van inocentemente hacia la máquina. Chau...



Item sorpresa en la puerta 4. Esta caja con estrellitas es la que va a dejarte salir después de matar a los roedores.



La puerta 8 es la del candado dorado. Es una etapa que sirve para que vos acumules ítems.

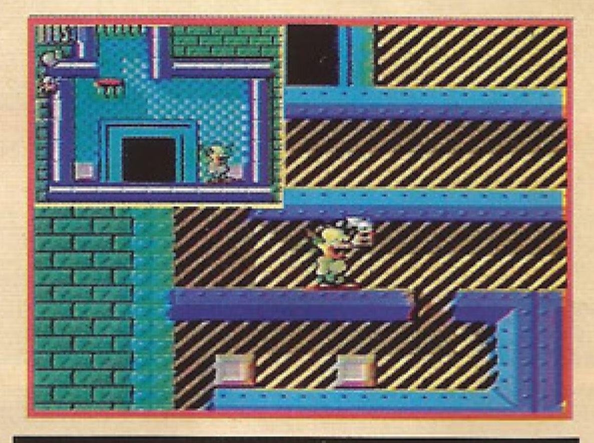
ACORDATE DE ESTE NOMBRE: BARNEY ES TU PASSWORD PARA LA SEGUNDA FASE

Fase 2

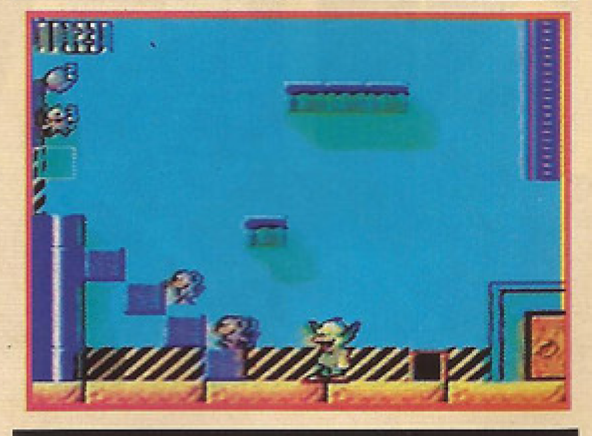
Como en todas las fases del juego, tenés que dar muchas vueltas por los corredores de caños y plataformas. Buscá bastante para encontrar ítems y cajas sorpresa.



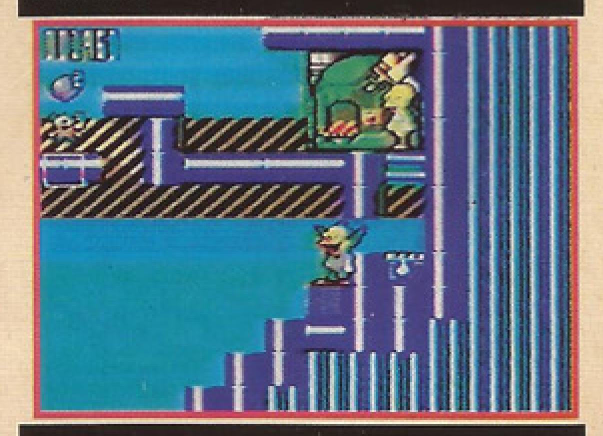
Fijate en el mapa. Mira cómo encontrar una vida escondida.



Fase de bonus. Tenés que ser rápido para completarla. Sólo así vas a ser transportado hacia la cajita sorpresa que libera tu puerta.



Solamente después de juntar cuatro bloquecitos las ratas van a poder cumplir su destino...



Hay puertas que dan a caminos más fáciles. Aquí la escalerita está casi lista.

POWER STRIKE 2 / Compile			
Acción	8 Mega	1 jugador	
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

POWER STRIKE 2

Para quien no se pierde ninguna ACTION GAMES, no es novedad que Power Strike es una adaptación para Master System del clásico Aleste, de la MSX. El desafío es fuerte y no desilusiona, pero la historia es bien diferente. Con la crisis económica de 1929, la pobreza impera en la población europea, que lucha como puede para sobrevivir. Muchos se vuelven piratas e invaden los cielos de Italia. Vos comandás la nave de Mr. B., un joven piloto que está dispuesto a dar hasta su vida para librar los cielos de los ataques piratas.

Lluvia de Tiros

Mr. B. no descansa nunca. Ahora, enfrenta sus enemigos en los cielos infestados de naves piratas. Pero el peligro no está sólo en el aire. Tu nave sobrevuela los mares e islas que esconden cañones y pequeños pueblos listos para reventar a la nave con las más locas municiones: misiles, torpedos, bolas de fuego y bombas en muchas formas. Es necesario mucho esfuerzo para salvar tu nave. A Compile se le fue la mano queriendo hacer un game difícil. Sólo consiguió llenar la pantalla y complicar la vida del jugador. Tomá aliento y enfrentá el desafío.

ARMAS



SON ELEGIDAS POR NUMEROS DE 0 A 6. LAS MEJORES SON LA 1 Y LA 5

- 0 - Shot Gun
- 1 - Missile
- 2 - Burner
- 3 - Absorption
- 4 - Destroyer
- 5 - Napalm
- 6 - Sheel up

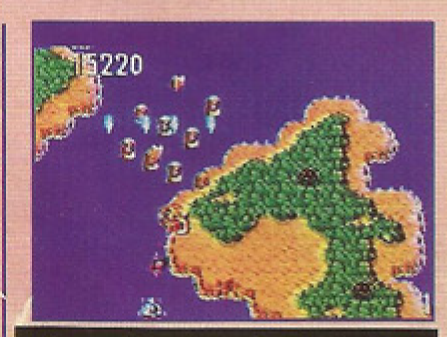
POWER STRIKE 2 TIENE CINCO NIVELES DE DIFICULTAD

NOVEDAD EN EL MASTER: TENES DIVERSAS OPCIONES DE SONIDO

PODES JUGAR TODO LO QUE QUIERAS. LOS CONTINUES SON INFINITOS

Stage 1

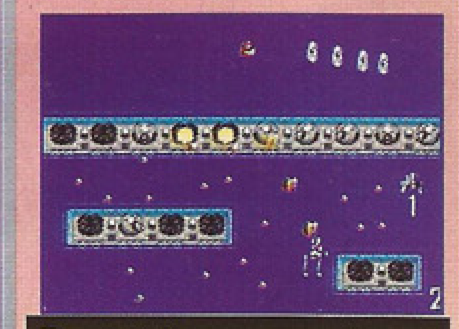
Ojos bien abiertos y dedos rápidos. Es lo que necesitás para pasar las etapas. Salí disparando contra todo lo que encuentres.



No perdonés este "piecito". Tirale para ganar muchos más. Garantizan el poder de tu arma.



Este es el jefe. Usá tu mejor arma. Destruí los misiles y esquivá las bolitas. Sólo quedate tirando.



Tu pantalla va a ser siempre así, llena de tiros. El secreto para vencer la fase es sólo uno: mucha atención.



Estas piedras que brotan del suelo explotan. Pasá por ellas sin tirar.



Cada etapa corresponde a un pirata a ser capturado. Aniquilá la nave del bandido y aparecerá una X indicando tu victoria.

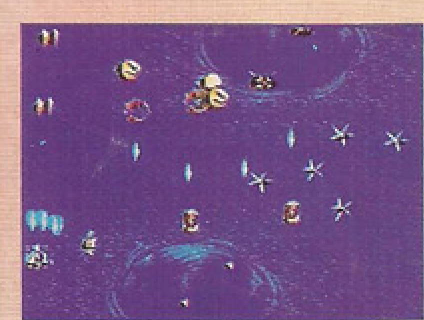
AL DESTRUIR VARIOS ENEMIGOS, GANAS UN ESCUDO DE PROTECCION.

Stage 2

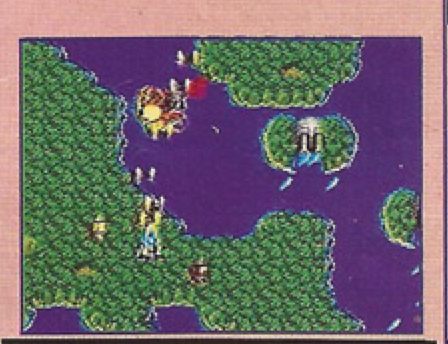
Los escenarios no cambian casi nada y el truco es ser rápido en el ataque y mantenerse siempre con la mejor arma.



Estas extrañas naves sólo tiran de un lado, pero son muy persistentes. ¡Reventalas!



En los momentos más feos, usá el botón 2. Aparece una cámara lenta para que veas mejor el blanco y te libres del problema.



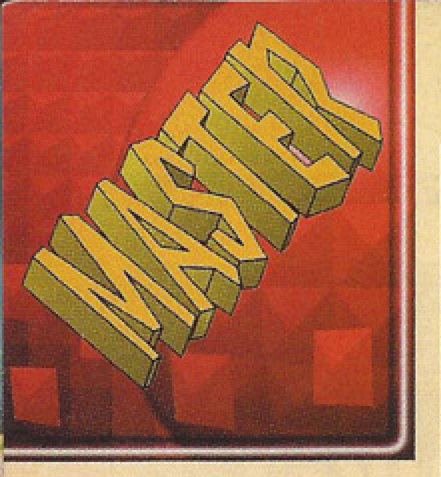
Destruí los cañones sin lástima y huí. Estos tiran una bolita, incluso después de ser destruídos.



Maña genial: oprimí el botón de tiro cinco segundos y, cuando soltás, sorpresa ...un supertiro.



No es fácil llegar hasta este jefazo. Escapá de los tiros dando círculos y dispará sin parar.



ECCO/Novatrade

Aventura - 1 Jugador

GRAFICO	●●●●
SONIDO	●●●
DESAFIO	●●
DIVERSION	●●●
JUGABILIDAD	●●
ORIGINALIDAD	●●

Para un game como éste la jugabilidad tendría que ser diez puntos. El resultado de los movimientos del delfín sería mucho más copado.

COMANDOS

Botón 2 varias veces	Nadar rápido
Botón 1	Hablar con amigos/destruir enemigos
Botones 1 y 2 juntos	Carrerita
Botón 1 sujetado	Muestra ubicación

★El game tiene passwords personalizados. Fijate en algunas posibilidades:
Medusa Bay - MGBVV
Under Caves - CJRIC
Ridge Water - SFVYD
Open Ocean - EYECK
Cold Water - IUFCC

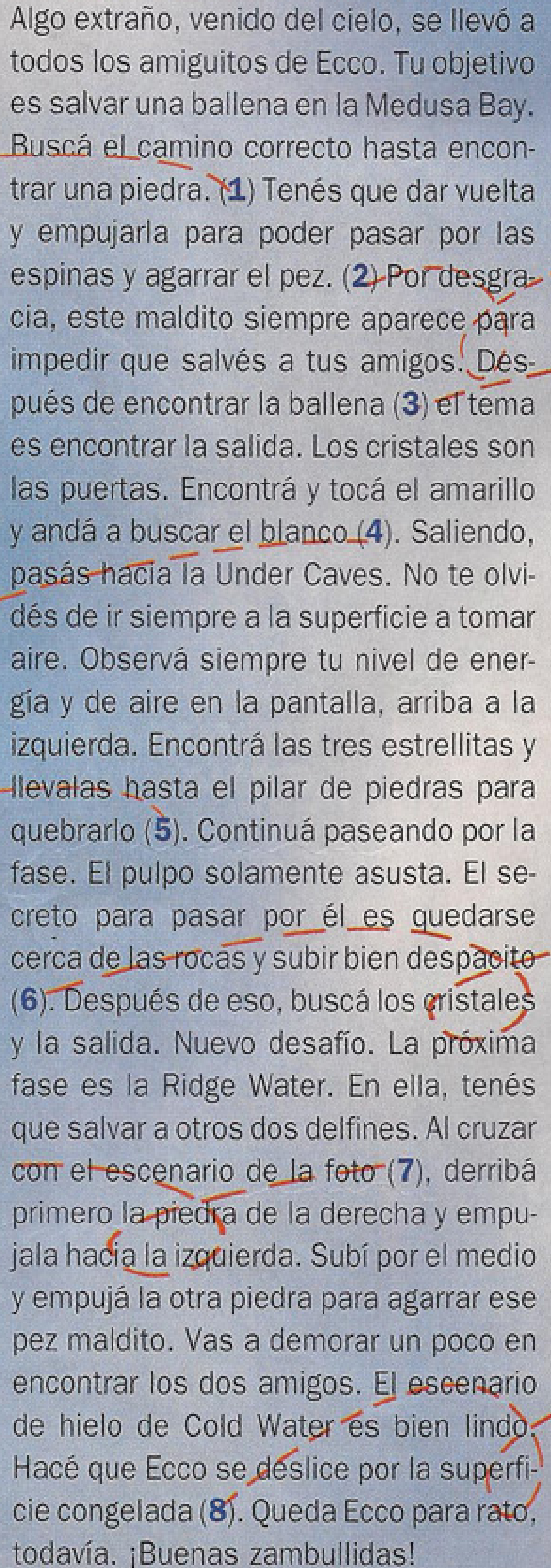
★Los pececitos sirven de alimento y tocar medusas te quita energía.



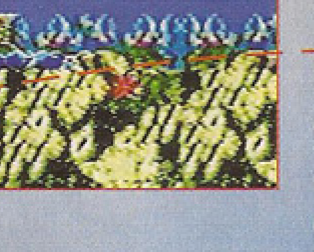
ECCO THE DOLPHIN

Con cierto atraso, después de las versiones copadísimas para Mega y Sega CD, el simpático delfín se zambulle en el Master System. Ahora, vas a poder dar profundos paseos, además de piruetas en la superficie. Sega está presentando este cartucho de Novatrade. La estructura del game es bien simple y la historia tiene mucho que ver con las versiones anteriores. Y tenés muchas fases (bastante semejantes) para explorar. Es una pena que el sonido sea ése tan requeteconocido de los games para Master. En comparación, los gráficos quedaron muy bien para ser de un 8 bits. Acompañá el comienzo de la aventura de Ecco. Cada número en el texto corresponde a una foto.

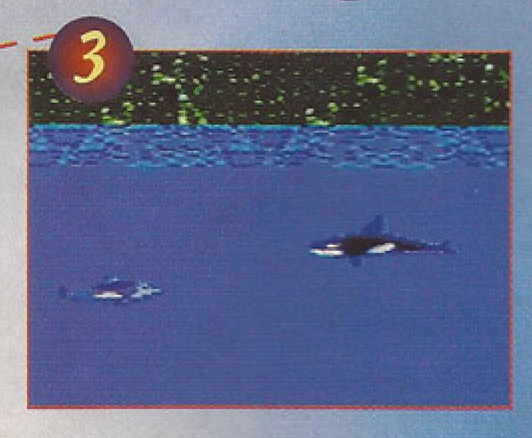
PROFUNDO MAR AZUL

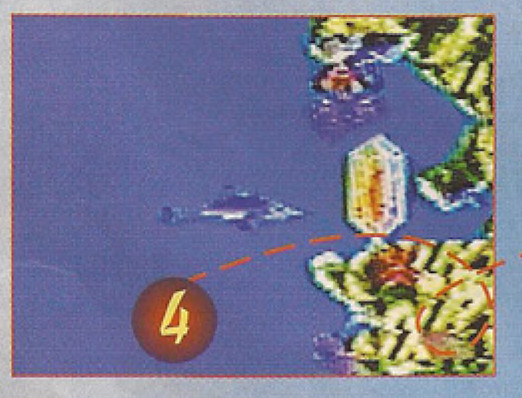


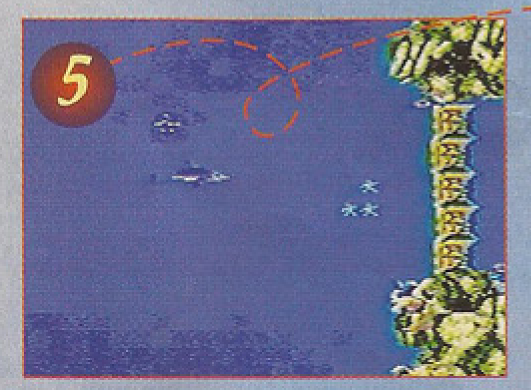
Algo extraño, venido del cielo, se llevó a todos los amiguitos de Ecco. Tu objetivo es salvar una ballena en la Medusa Bay. Buscá el camino correcto hasta encontrar una piedra. (**1**) Tenés que dar vuelta y empujarla para poder pasar por las espinas y agarrar el pez. (**2**) Por desgracia, este maldito siempre aparece para impedir que salvés a tus amigos. Después de encontrar la ballena (**3**) el tema es encontrar la salida. Los cristales son las puertas. Encontrá y tocá el amarillo y andá a buscar el blanco (**4**). Saliendo, pasás hacia la Under Caves. No te olvidés de ir siempre a la superficie a tomar aire. Observá siempre tu nivel de energía y de aire en la pantalla, arriba a la izquierda. Encontrá las tres estrellitas y llevalas hasta el pilar de piedras para quebrarlo (**5**). Continuá paseando por la fase. El pulpo solamente asusta. El secreto para pasar por él es quedarse cerca de las rocas y subir bien despacito (**6**). Después de eso, buscá los cristales y la salida. Nuevo desafío. La próxima fase es la Ridge Water. En ella, tenés que salvar a otros dos delfines. Al cruzar con el escenario de la foto (**7**), derribá primero la piedra de la derecha y empujala hacia la izquierda. Subí por el medio y empujá la otra piedra para agarrar ese pez maldito. Vas a demorar un poco en encontrar los dos amigos. El escenario de hielo de Cold Water es bien lindo. Hacé que Ecco se deslice por la superficie congelada (**8**). Queda Ecco para rato, todavía. ¡Buenas zambullidas!


1

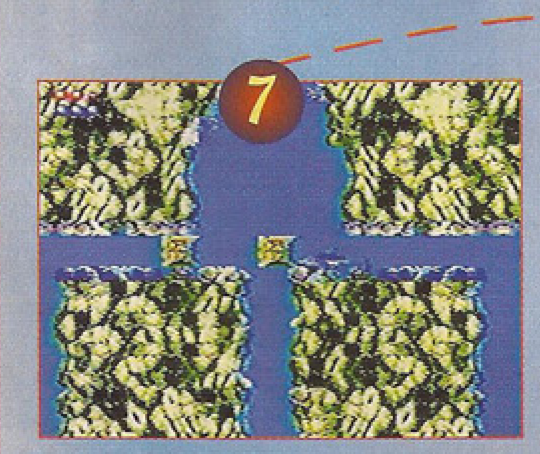

2

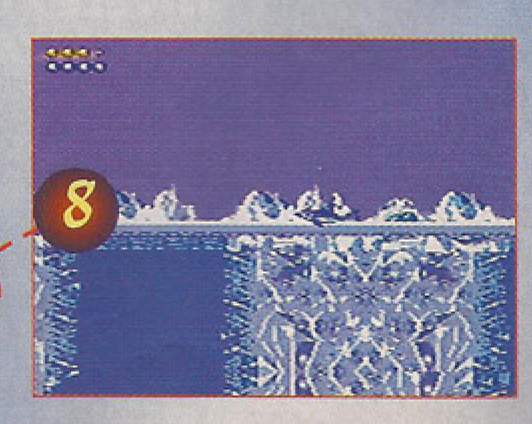

3


4


5


6


7


8

EDICION ESPECIAL

Vos hacés CARTELERA ACTION GAMES



HisTorieTas

Cachencho Vs. Ryu

POR LIONEL KRAFT ZABALLA
DE FEDERAL - BS. AS.

dibujos

La furia Jurássica

POR JUAN M. HIRCH
DE MERLO - BS. AS.



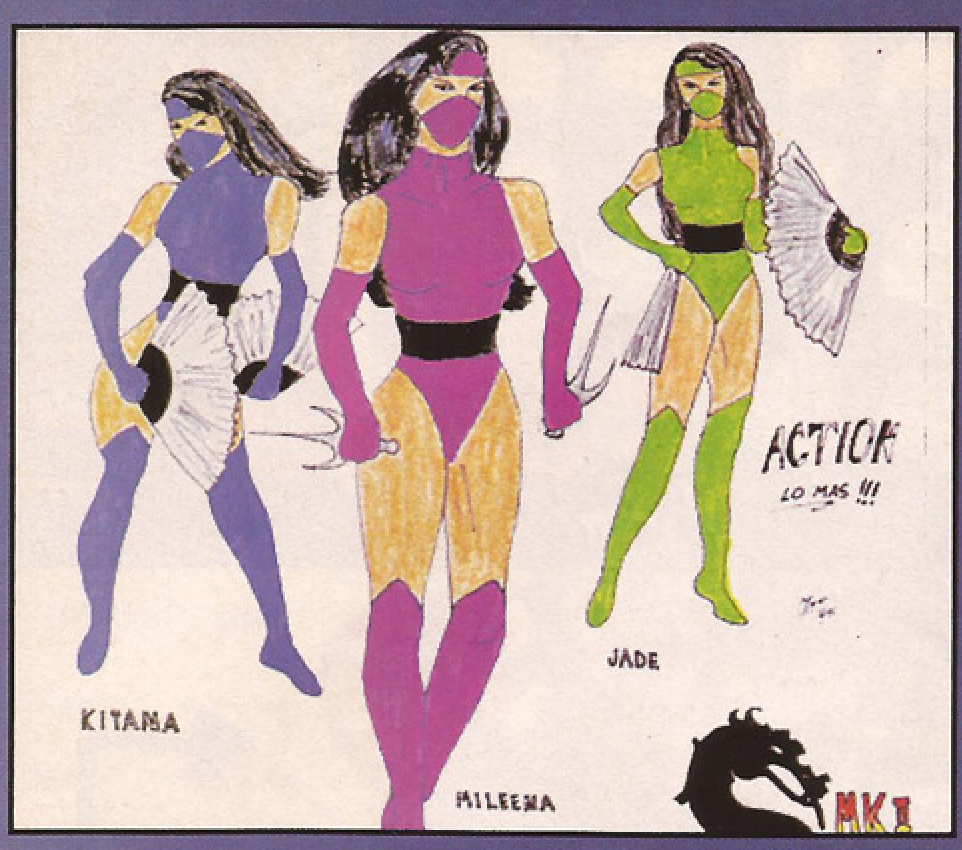
La dupla gamemaníaca

POR SANTIAGO BARLETTA
DE C. DEL SEÑOR - BS. AS.

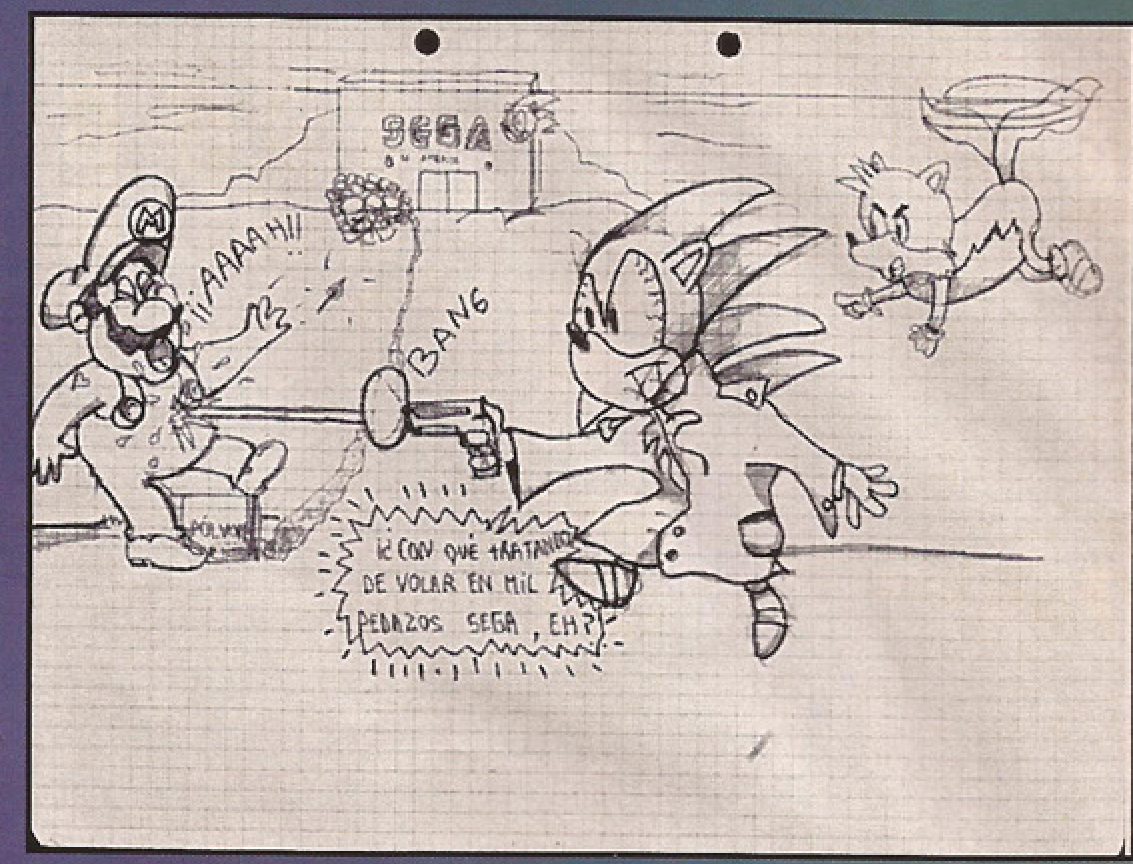
LORENZO TAZ ES EL RENEGADO

Mauro Zarini - Tandil - Bs. As.

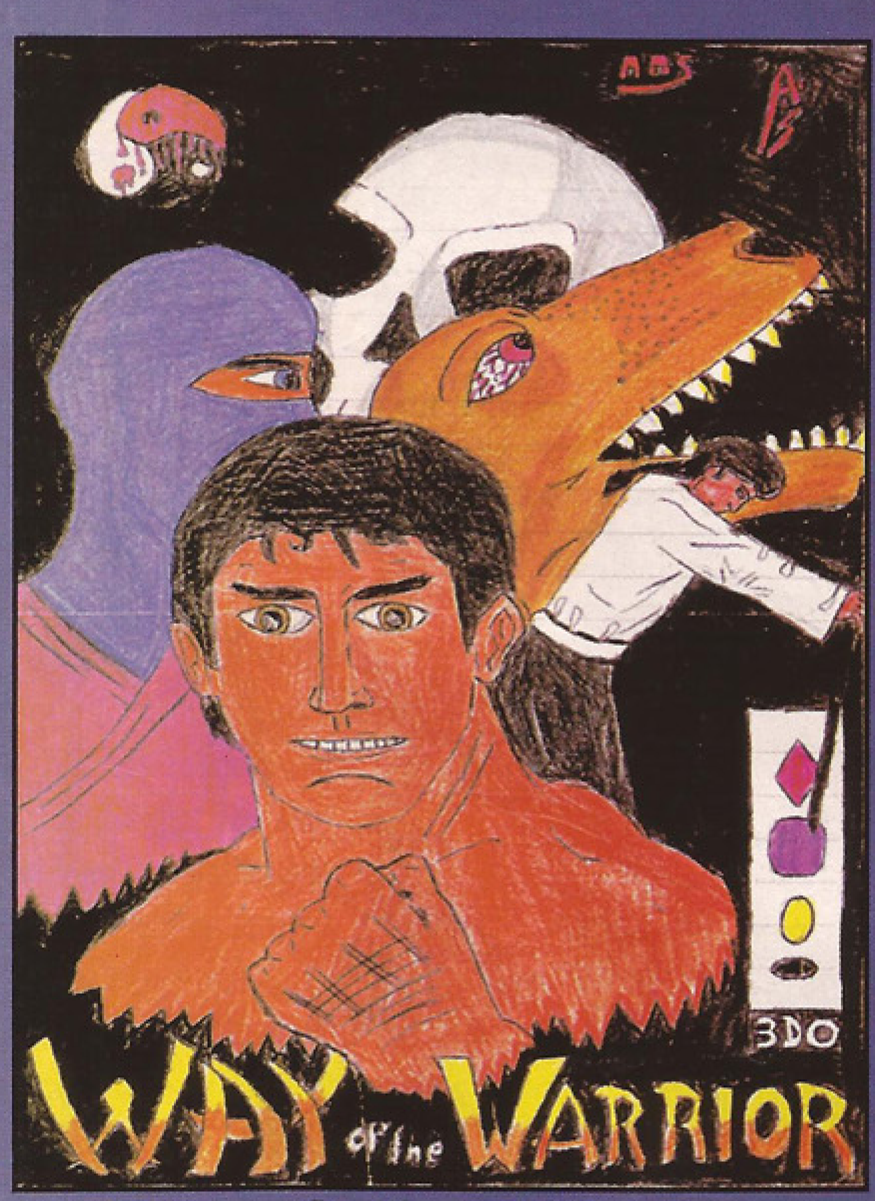
Escribinos a: Cartelera Action Games - Azcuénaga 24, 2º piso, of. 4 - (1029) Buenos Aires



Ivanna Matilla - Sta. Rosa - La Pampa



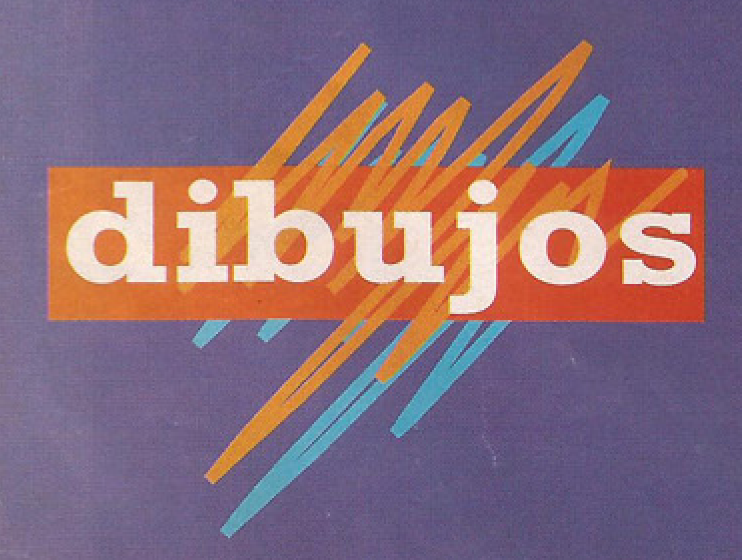
José Luis Gonzalez - Avellaneda - Bs. As.



Abel Sámez - Santiago del Estero

Alejandro Romero - Fcio. Varela - Bs. As.



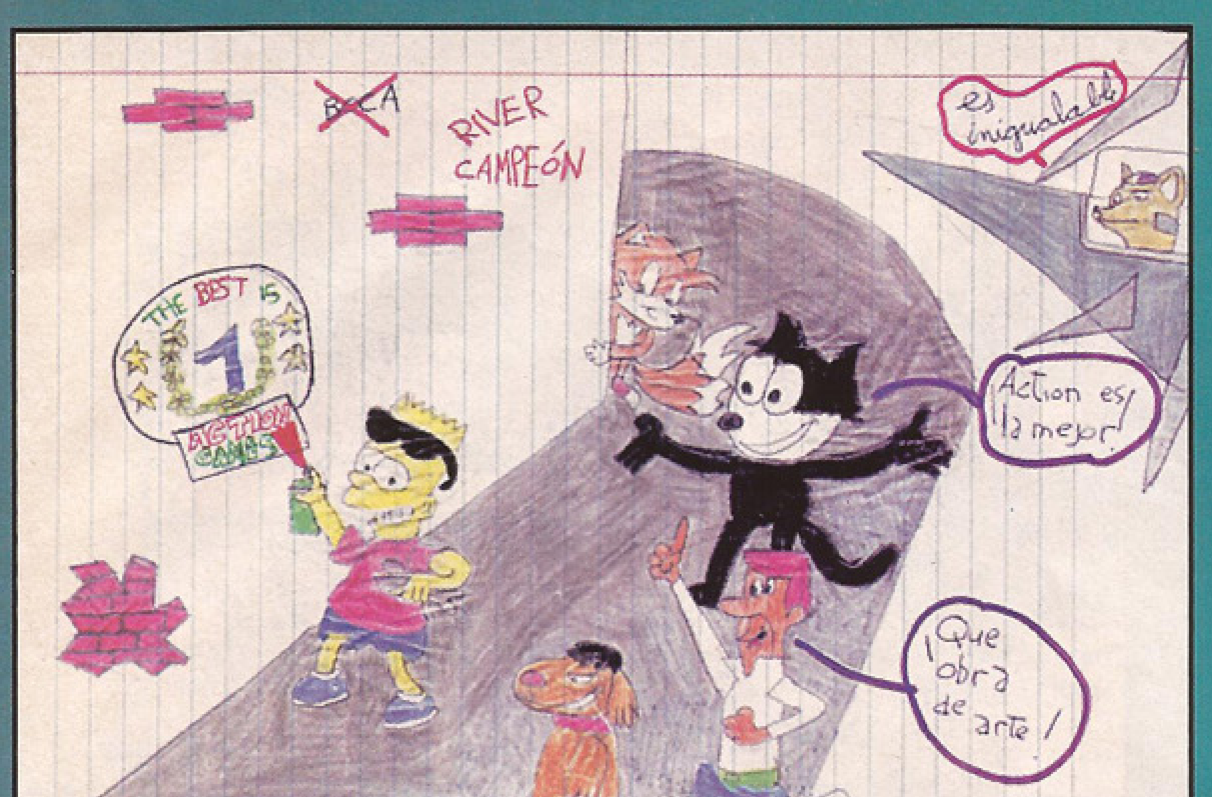


Para que *tus* dibujos y obras de arte se aprecien como debe ser, publicalos en esta sección. Si no, *olvídalo.*

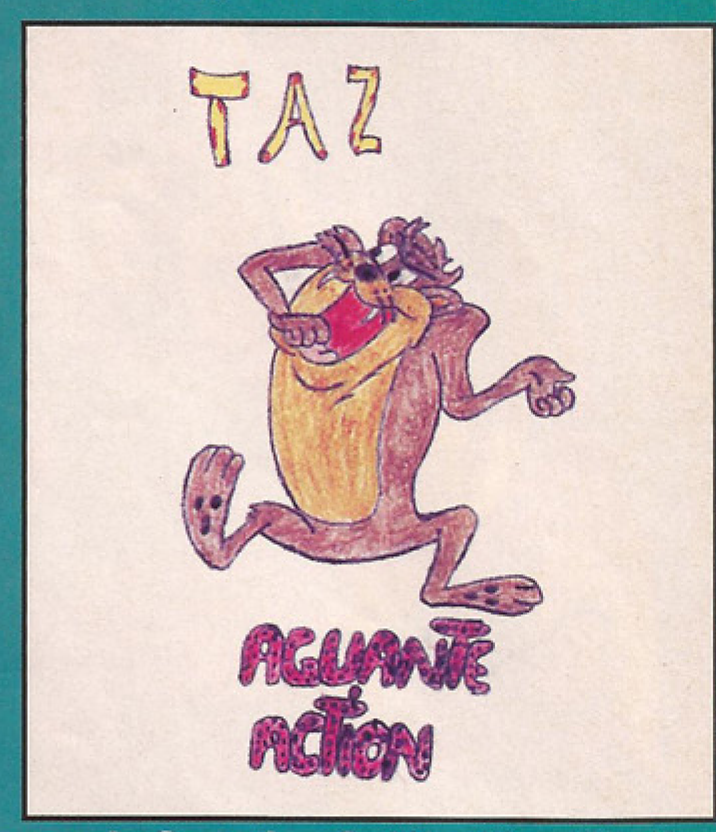


Cristian M. Guarino - B. Vista - Bs. As.

Ojo! no te quedes afuera.

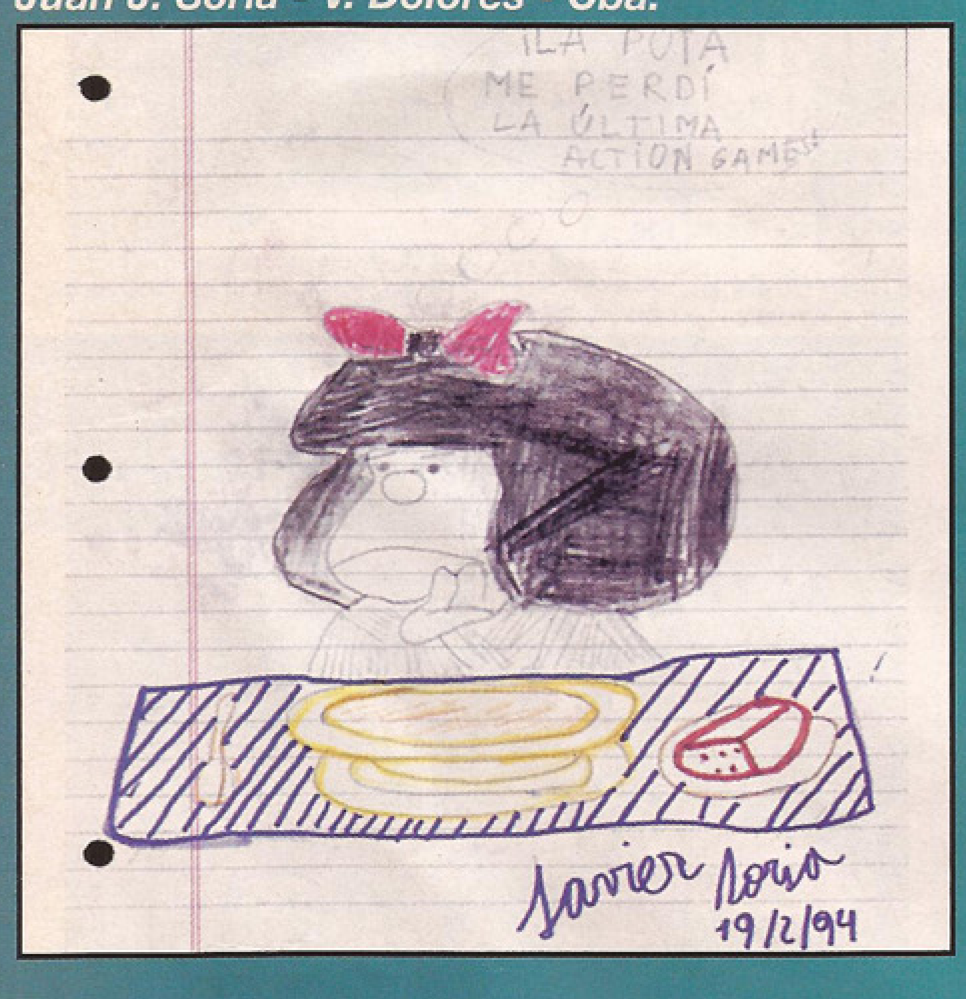


Matías Desalvo - Berazategui - Bs. As.



Oscar A. Gascón- S. Nicolás - Bs. As.

Juan J. Soria - V. Dolores - Cba.





Hernán Olejavetzty - Capital

Martín Estizarreguy - R. O. U.

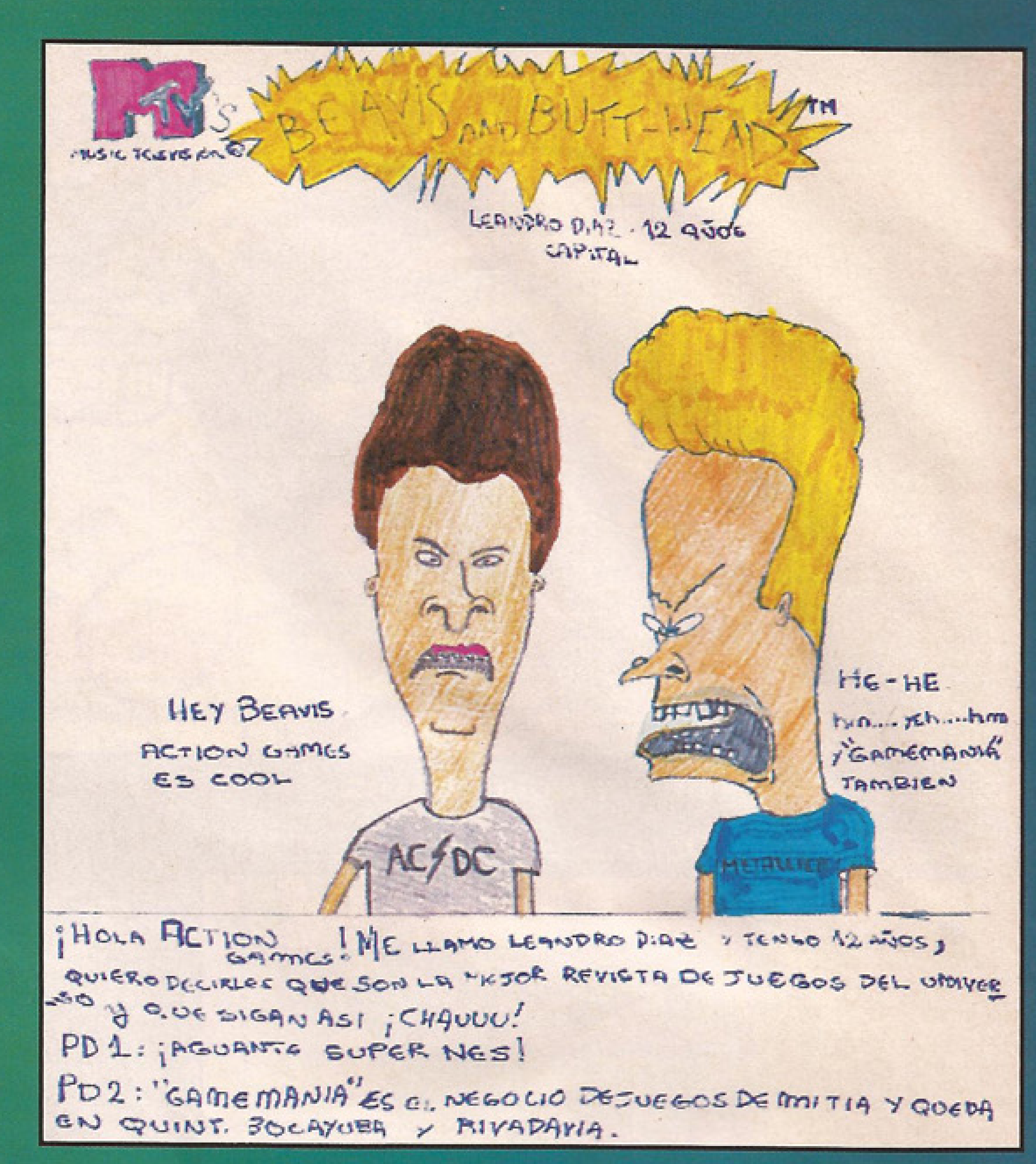




Armando Grandinetti - Bs. As.



Jesica Carlozzi - Tortuguitas - Bs. As.

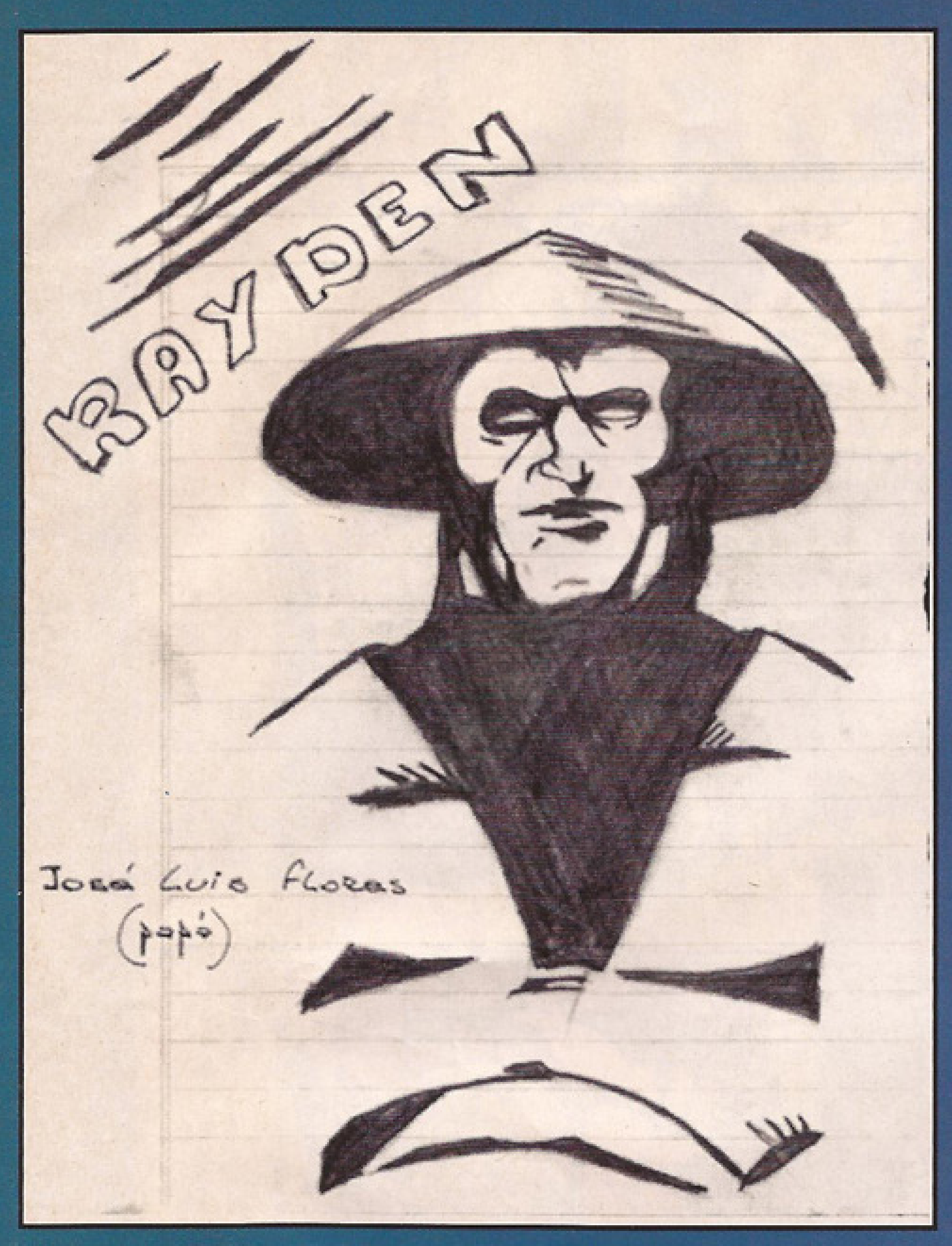


Leandro Díaz - Capital

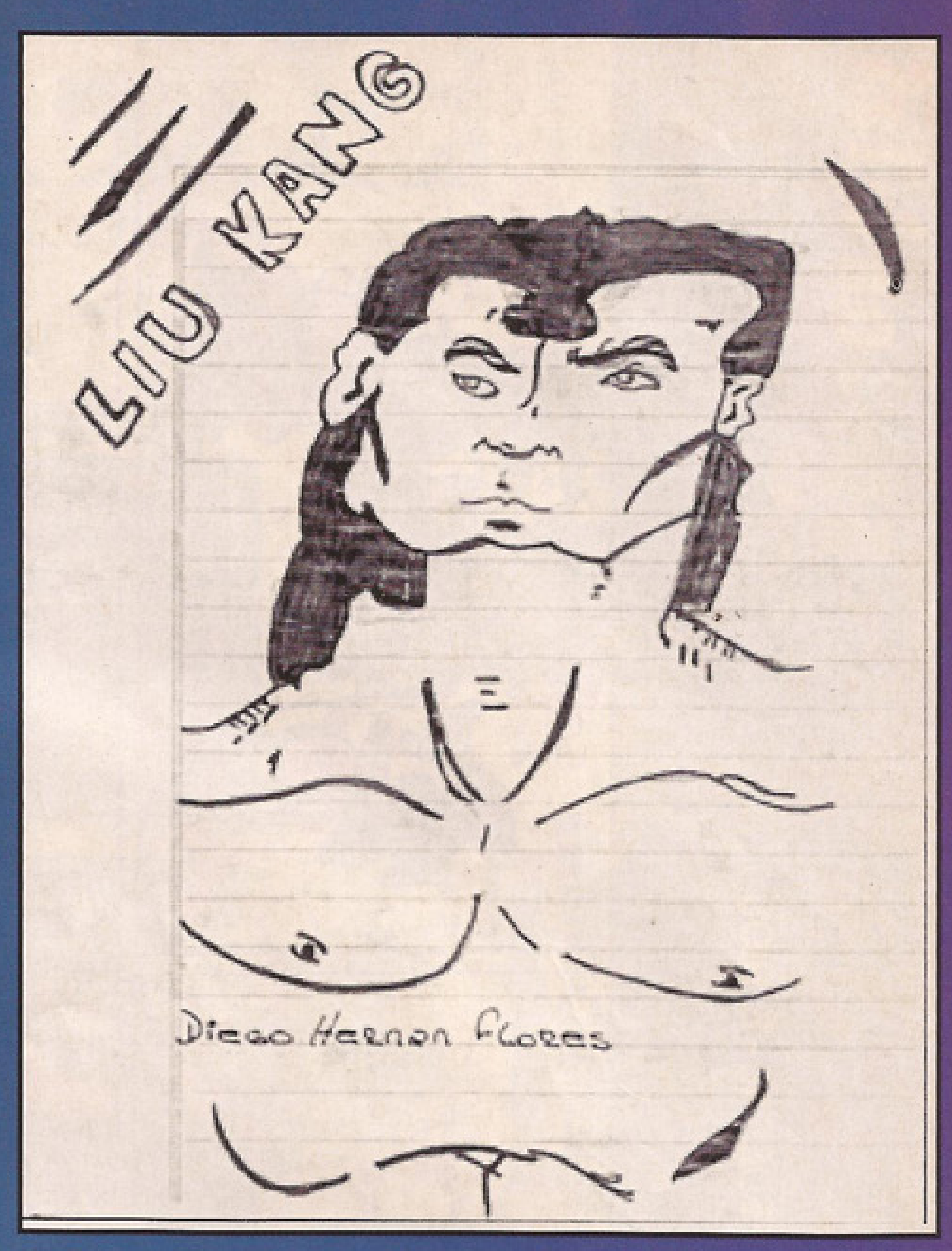
ESTA FURIOSO, NO CONSIGUIO SU ACTION

Juan M. Hirch - Merlo - Bs. As.

Juan M. Hirch



José L. Flores - Godoy Cruz - Mza.



Diego H. Flores - Godoy Cruz - Mza.



Soy Emanuel Falconi, de Río III (Cba.), y en la foto estoy con mis primos Paola y Gabriel en la casa de mi tío "el negro Pablo" y mi tía Juanita.





"El gran dúo dinámico, mi abuelo y yo en mi regreso de Córdoba (viaje de egresados).
Nos peleamos todo el día pero lo quiero mucho. En la foto parece contento, pero el pensaba (¿Porqué no se habrá quedado una semana más?)
Santiago Barletta - Capilla del Señor - Bs. As.

CACHENCHO VS RYU

POR LIONEL KRAFT ZABALLA - FEDERAL - E. RIOS











Si querés que tus personajes favoritos vivan las aventuras más espectaculares, create una historieta y ponele todos los condimentos que se te ocurran. Las historias más fantásticas saldrán de tus manos y conmoverán al mundo. Animate y mandá un comic a la Cartelera de Action.



Guillermo N. Multari - Capital

CARTAS GAMEMAN

ATENCION FIERAS GAMEMANIACAS: PLEASE, LES PEDIMOS NUEVAMENTE QUE MANDEN LAS CARTAS CON LETRA CLARA, SOBRE TODO LOS NOMBRES Y APELLIDOS, ASI EVITAREMOS PUBLICARLOS CON ERRORES.

Dada la gran cantidad de desafíos por responder y aún mucho más las cartas que los responden, enumeramos los nombres de los gamemaníacos que hasta el N° anterior tenían dudas. De esta manera nos evitamos repetir 150 veces el mismo nombre.

Desafío N°1 = Angel L. Bianco - Necochea - Bs. As.
Desafío N°2 = Alejandro S. López - Capital
Desafío N°3 = Andrés - R. O. Uruguay
Desafío N°4 = Diego A. Baigorri - Santa Fe
Desafío N°5 = Matías R. Zmuda - Bs. As.
Desafío N°6 = Fernando González - S. M. Tucumán
Desafío N°7 = Carlos del Prado - Bs. As.
Desafío N°8 = Guillermo E. Sanfiz - Bs. As.
Desafío N°9 = Nicolás A. Páez - Bs. As.
Desafío N°10 = Gastón Ríos - Colonia - R. O. U.
Desafío N°11 = Santiago Sanguinetti - Rosario - S. Fe

A Continuación publicamos los nombres de los gamemaníacos que respondieron desafíos. Estos saldrán por orden alfabético según su apellido y junto con su nombre irá acompañado del número de desafío que haya respondido.

Abramovich, Maximiliano - Capital = Ns. 3, 6 y 8.
Alcorta, Sebastián E. - Fcio. Varela - Bs. As .= Ns. 3, 4, 6, 8 y 9.
Aldunate, Hernán - S. A. Padua - Bs. As. = Ns. 3, 4, 6, 7, 8 y 9.
Alí, Federico R. - Capital = N° 8.
Almeira, Diego - Capital = Ns. 2, 6 y 8.
Alvarez, Adrián G. - Moreno - Bs. As. = Ns. 3, 4, 6, 8 y 9.
Alvarez, Marcos M. - Capital = Ns. 2, 3, 4 y 8.
Amaya, Rodrigo A. - B. Vista - Bs. As. = Ns. 3, 6 y 8.
Andreotto, Eduardo - Gral. Paz - Cba. = N° 1.
Apabloza, Federico - R. de Sauces - Neuquén = Ns. 2, 3, 4, 5, 6, 7 y 9.
Aparicio, Iván - Mar del Plata - Bs. As. = Ns. 2, 3, 4, 6, 7, 8 y 9.
Aramayo, Cristian D. - Caseros - Bs. As. = Ns. 3, 4, 6 y 8.
Aramayo, Rubén O. - Longchamps - Bs. As. = Ns. 3, 4, 8 y 9.
Arando, Juan José - Martínez - Bs. As. = N°2 y 8.
Arista, Pedro - Bariloche - Río Negro = Ns. 2, 3, 4 y 6.
Ayala, Daniel - Capital = Ns. 2, 3, 4, 6, 8 y 9.
Báez, Mauro - Bs. As. = Ns. 3, 4, 6 y 8.
Bagnarol, Juan Pablo - Santa Fe = Ns. 2, 3, 4, 6 y 8.
Barletta, Santiago - C. del Señor - Bs. As. = N° 1.
Barroso, Iván O. - Capital = Ns. 2, 6, 8 y 9.
Boikoski, Claudio - San Justo - Bs. As. = Ns. 2, 3, 4, 6, 8 y 9.
Bonfiglio, Adrián - Junín - Bs. As. = Ns. 3, 4, 6, 7, 8 y 9.
Borenszweig, Ary - Capital = Ns. 3, 4, 6 y 9.
Brozman, Germán A. - S. Nicolás - Bs. As. = N°1.
Bulacio, Javier - Morón - Bs. As. = Ns. 4, 8 y 9.
Bulbulián, Damián E. - Ituzaingó - Bs. As. = Ns. 2, 4, 6, 7, 8 y 9.
Cabello, Gustavo - Avellaneda - Bs. As. = Ns. 3 y 8.
Caínzos, Fernando - Fcio. Varela - Bs. As. = Ns. 4 y 9.
Callegari, Gabriel R. - Moreno - Bs. As. = Ns. 2, 3, 4, 5, 6 y 8.
Callero, Luis J. - G. Pacheco - Bs. As. = N° 8.
Cambria, Leandro A. - Rosario - Sta. Fe = Ns. 4, 6, 8 y 9.
Campos, Federico N. - Bs. As. = Ns. 1, 2, 3 y 6.
Carlozzi, Daniel - Tortuguitas - Bs. As. = Ns. 2, 3, 4, 6, 8 y 9.
Carrivale, Nicolás - Avellaneda - Bs. As. = N° 4.
Casey, Gonzalo D. - Bs. As. = Ns. 2, 3, 4, 6, 7, 8 y 9.
Catardo, Dimas - Bs. As. = Ns. 2, 6 y 8.
Chiconi, Santiago - Temperley - Bs. As. = Ns. 3, 6 y 8.
Contreras, Leandro - Ezeiza - Bs. As. = Ns. 2, 3, 6 y 8.
Costa, Nicolás F. - P. Madryn - Chubut = Ns 2, 3, 4, 6 y 8.
Crespo, María Luján - Beccar - Bs. As. = Ns. 3 y 7.
Degáspere, Javier - Capital = N° 3.
Desalvo, Matías - Berazategui - Bs. As. = Ns. 3, 4, 8 y 9.
Diago, Jesús - Merlo - Bs. As. = Ns. 4, 6, 7 y 8.
Díaz, Gustavo a. F. - Rawson - San Juan = Ns. 3, 4, 8 y 9.
Díaz Orban, J. Pablo - Bs. As. = Ns. 3, 4, 6 y 7.
Di Pietro, Pablo - Santa fe = Ns. 2, 3, 4, 6, 8 y 9.
Ditomás, Ezequiel L. - Capital = Ns. 4 y 10.
Donadon, Santiago A. - Capital = Ns. 2 y 8.
Doukatas, Ariel N. - C. R. - Chubut = Ns. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 y 9.
Fariña, Gabriel O. - Munro - Bs. As. = N° 3.
Fernández, Jonathan - San Martín - Bs. As. = Ns. 3, 4, 6, 8 y 9.
Fernández, Juan P. - Lanús O. - Bs. As. = Ns. 2, 3, 4, 7 y 8.
Fernández, Nadia - Bs. As. = Ns. 2, 6 y 8.
Ferreira, Marcelo - Capital = Ns. 5, 7 y 8.
Ferreira, Rodrigo H. - Capital = Ns. 4, 6 y 9.
Ferretti, Alexis - San Martín - Bs. As. = Ns. 2, 4 y 8.
Ferretti, Lucas A. - Luján - Bs. As. = Ns. 2, 4, 6 y 8.
Ferri, Federico O. - T. Lauquen - Bs. As. = Ns. 2, 3, 4, 8 y 9.
Figueroa, Diego - Capital = Ns. 3, 4, 7, 8, 9 y 11.
Franco Dalponte, Rafael - Miramar - Bs. As. = Ns. 2, 3, 4, 5 y 8.
Gallo, Federico M. - La Plata - Bs. As. = Ns. 8 y 9.
García, Maximiliano M. - B. Blanca - Bs. As. = Ns. 1, 3, 4, 7 y 8.
Gatti, Mariano - Corrientes = Ns. 2, 3, 7 y 8.
Gemetro, Nahuel L. - Bs. As. - Ns. 1 y 8.
Giacobone, Gabriel - La Plata - Bs. As. = Ns. 2, 4, 6 y 8.
Gigante, Adrián A. - Bs. As. = Ns. 8 y 9.
Giudici, Gabriel - Rawson - Chubut = Ns. 2, 3, 8 y 9.
Giuliano, Sergio G. - Capital = Ns. 1, 2, 3, 4, 6 y 9.
Giunta, Martín - Capital = Ns. 4, 6, 8 y 9.
Gómez, Lucio E. - Concordia - E. Ríos = N° 8.
González, José L. - Avellaneda - Bs. As. = Ns. 2, 3, 4, 6, 7, 8 y 9.
Herrera, Pablo E. - Cosquín - Cba. = Ns. 3, 4, 6, 8 y 9.
Hurtado, Walter O. - Capital = Ns. 4, 8 y 9.
Inchauspe, José L. - Capital = Ns. 2, 3, 4, 5, y 6.
Irigoyen, Matías D. - La Plata - Bs. As. = Ns. 1, 6, 8 y 9.
Jacobsohn, Ricardo - S. Rafael - Mendoza = Ns. 2 y 8.
Jamsech, Mariano J. - P. Madryn - Chubut = Ns. 2, 3, 4, 6, 8 y 9.
Jaureguy, Agustín A. - R. Mejía - Bs As = Ns. 2, 3, 4, 5, 8 y 9.
Joffre, Gustavo J. - S. S. Jujuy = Ns. 2, 8 y 9.
Juan Pablo - Quilmes Oeste - Bs. As. = Ns. 8 y 9.
Kabakián, Matías - V. Alsina - Bs. As. = Ns. 2, 8 y 9.
Krenz, Anabel A. - Lanús O. - Bs. As. = Ns. 3, 4, 6 y 9.
Lannutti, Gustavo - Bs. As. = Ns. 4 y 8.
Laporte, Martín M. - Paraná - Entre Ríos = Ns. 3, 4 y 8.
La Salvia, Matías - Capital = Ns. 2, 3, 4, 6, 7, 8 y 9.
Laureiro, Gabriel A. - Merlo - Bs. As. = Ns. 2 y 4.
Lavié, Lucas - Capital = Ns. 4, 6 y 8.
Legnazzi, Pablo H. - Bs. As. = Ns. 2, 4, 6 y 8.
Lemmi, Lucas - Capital = Ns. 8 y 9.
Leonard, Ariel F. - C. Evita - Bs. As. = Ns. 3, 4 y 8.
Linde, Facundo - La Plata - Bs. As. = Ns. 2, 3, 4 y 6.
López, Juan F. - Catamarca = Ns. 2, 3, 4, 5, 8 y 9.
Luna, Marcos - Capital = Ns. 2, 3, 4, 6, 8 y 9.
Lupinacci, Hernán P. - Bs. As. = Ns. 3, 4, 6, 7 y 8.
Maciulis, Pablo A. - Avellaneda - Bs. As. = Ns. 6, 8 y 9.
Madrigali, Diego A. - Rosario - Sta. Fe = Ns. 4, 8 y 9.
Manavella, Matías E. - Bs. As. = Ns. 3, 4, 8 y 9.
Marcet, Sebastián - Lanús E. - Bs. As. = Ns. 2, 3, 4, 6 y 8.
Martínez, Sebastián - Capital = Ns. 2, 4 y 8.
Mastrogiovanni, Guillermo - Rosario - Sta. Fe = Ns. 7 y 8.
Mininni, Camilo - Gualeguaychú - E. Ríos =Ns. 4, 7 y 8.
Monteros, Ricardo A. - S. M. Tucumán = Ns. 8 y 9.
Moreira, Pablo - José C. Paz - Bs. As. = Ns. 2, 3, 4, 7 y 8.
Moreno, J. M. - Avellaneda - Bs. As. = Ns. 3, 6 y 8.
Mossato, Leonardo - Bs. As. = Ns. 2, 3, 6 y 8.
Muñoz, Fernando - Capital = Ns. 8 y 9.
Olejavetzky, Hernán - Capital = Ns. 2, 4, 6, 8 y 9.
(Fiera, te pedimos disculpas por haberte publicado mal el apellido, ahora con tu carta escrita a máquina no hay más dudas, sale tu apellido correctamente).
Olivero, Nicolás - La Plata - Bs. As. = N° 1.
Ovejero, Federico M. - Mar del Plata - Bs. As. = Ns. 2, 4 y 8.
Oviedo, Roberto N. - Córdoba = Ns. 4, 8 y 9.
Páez, Juan M. - Mar del Plata - Bs. As. = Ns. 2, 4, 8 y 9.
Paiva, Marcelo J. - Olivos - Bs. As. = Ns. 4, 8, 9.
Parrilla, Pablo - V. Constitución - Sta. Fe = Ns. 2, 3, 4, 6 y 7.
Pasten, Diego - Mar del Plata - Bs. As. = Ns. 4 y 5.
Pereira, Sebastián E. - Azul - Bs. As. = N° 4.
Pérez, Franco - Capital = Ns. 2, 4 y 8.
Pesarini, Gastón L. - R. Grande - T. del Fuego = Ns. 2, 4, 8 y 9.
Picchio, Andrés I. - Berazategui - Bs. As. = Ns. 2, 3, 4, 6 y 8.
Pitra, Marcos E. - Los Polvorines - Bs. As. = N° 8.
Polledrotti, Matías - Bs. As. = Ns. 2, 4, 6, 8 y 9.
Prevotel, Fernando S. - Córdoba = Ns. 2, 3, 4, 6, 8 y 9.
Pugliese, Hernán - Bs. As. = Ns. 3, 4, 6, 8 y 9.
Pugna, Bruno A. - Santa Fe = Ns. 6, 8 y 9.
Quinteros, Emilio F. - G. Roca - R. Negro = Ns. 2, 3, 4, 8 y 9.
Rega, Ernesto J. - Quilmes - Bs. As. = Ns. 4, 6, 8, 9 y 10.
Retamozo, Jorge L. - Berazategui - Bs. As. = Ns. 4, 6, 8 y 9.
Ricci, Jorge - Capital = N°4 y 8.
Ríos, Julián M. - Berazategui - Bs. As. = Ns. 3, 4, 6, 8 y 9.
Rivero, Matías - Quilmes - Bs. As. = N° 4.
Robol, Sergio - Zárate - Bs. As. = N° 8.
Rog, Israel - Capital = Ns. 2, 3, 7, 8 y 9.
Rojas, Hernán - La Plata - Bs. As. = Ns. 3, 4, 6, 8 y 9.
Romero, Antonio - Bs. As. = Ns. 3 y 8.
Romero, Daniel - Bs. As. = Ns. 1, 3, 4, 5, 6 y 8.
Romero, L. Mariano - Bs. As. = Ns. 2, 3, 4, 8 y 9.
Rudminsky, Ezequiel - Entre Ríos = N° 6.
Russo, Hernán J. - Avellaneda - Bs. As. = Ns. 2 y 8.

Sabaini, Diego A. - Bs. As. = Ns.2, 3, 4, 6 y 8.
Sanguinetti, Santiago - Rosario - Sta. Fe = Ns. 4 y 6.
Sanfiz, Guillermo E. - S. Peña - Bs. As. = Ns. 2, 4, 8 y 9.
Santucho, Roberto H. - Fcio. Varela - Bs. As. = Ns. 2, 3, 4, 8 y 9.
Soria, Juan J. - Villa Dolores - Córdoba = Ns. 2, 3 y 8.
Sidders, Nelson - Capital = Ns. 3 y 8.
Silva, Leonardo - S. Nicolás - Bs. As. = Ns. 8 y 9.
Sproveiro, Fernando L. - Capital = Ns. 3, 4, 6 y 8.
Tocino, Esteban - V. Adelina - Bs. As. = Ns. 4, 6 y 8.
Trolli, Daniel S. - Beccar - Bs. As. = Ns. 2, 4, 6 y 8.
Tsiros, Luciano N. - L. Oeste - Bs. As. = Ns. 3 y 8.
Varela, Darío A. - San Isidro - Bs. As. = Ns. 2, 3, 4, 7, 8 y 11.
Varela, Julio A. - S. F. Solano - Bs. As. = Ns. 1, 2, 3, 4, 6 y 8.
Vera, Hernán A. - Capital = Ns. 8 y 9.
Vera, Martín A. - Valle viejo - Catamarca = Ns. 2, 4, 6, 8 y 9.
Vera, Sergio J. - V. Adelina - Bs. As. = Ns. 3, 4, 7 y 8.
Vergareche, Gonzalo - V. Ballester - Bs. As. = Ns. 4, 8 y 9.
Zalazar Benítez, Pablo - Capital = Ns. 2, 4, 6, 8 y 9.
Zamudio, José R. - Bs. As. = Ns. 3, 5, 6, 7, 8 y 9.
Zitarosa, Nicolás M. - Capital = Ns. 4, 8 y 9.
Zlogar, Emanuel - Olivos - Bs. As. = Ns. 2, 4, 6, 8 y 9.
Zuviría, Juan M. y Sebastián - Banfield - Bs. As. = Ns. 2 y 8.

RESPUESTA PARA ALEJANDRO LOPEZ, ANDRES DE R.O.U., DIEGO A. BAIGORRI, CARLOS V. DEL PRADO, GUILLERMO SANFIZ, NICOLAS A. PAEZ,

Action Games:
Me llamo Matías Vázquez y tengo 13 años, vivo en City Bell (La Plata), quiero responder desafíos:
Respuesta para Alejandro López: para jugar con Sonya y Kano, tenés que elegir a Jax, y en la pantalla donde Shao Khan está observando, hacé dos flawless victory (perfects) y la fatality de arrancar los brazos y presioná tres veces low kick y block para liberarlos.
Respuesta para Andrés de R. O. Uruguay: para tener infinita energía en el Ecco the Dolphin, digitá un password que funcione en cualquier etapa. Cuando aparece el nombre del nivel donde vas en la pantalla, apretá y dejá apretados los botones A y Start juntos hasta que Ecco aparezca en el juego. Entonces soltá los comandos y apretá Start para sacar la pausa. La energía igual bajará al ser herido pero jamás perderás.
Para tener oxígeno infinito digitá el password LIFEFISH.
Respuesta para Diego A. Baigorri: En el Fifa se cambia de jugador con el botón B.
Passwords para el Bubsy:

Nivel 2 = CKBGMM	Nivel 9 = DBKRRB
Nivel 3 = SCTWMN	Nivel 10 = MSFCTS
Nivel 4 = MKBRLN	Nivel 11 = KMGRBS
Nivel 5 = LBLNRD	Nivel 12 = SLJMGB
Nivel 6 = JMDKRK	Nivel 13 = TGRTUN
Nivel 7 = STGRTN	Nivel 14 = CCLDSL
Nivel 8 = SBBSHC	Nivel 15 = BTCLMB

Nivel 16 = STCJDH

Respuesta para Carlos Víctor del Prado: con este password comenzás de la Stage 6 del Splatterhouse 3: LILITH

Respuesta para Guillermo Sanfiz y Nicolás Páez: Fatality de Kung Lao: (la que le corta la cabeza con el sombrero). Presioná GB, atrás, atrás, adelante y presioná arriba cuando estés cerca del cuello del enemigo.
Respuesta para Nicolás A. Páez: el dragón que vos decís está en el M.K. 2 y es la Fatality de Liu Kang, Se hace así: abajo, adelante, atrás, atrás + HK.
Respuesta para N. Vega:
Ya fué contestado anteriormente.
Por favor publiquen la carta, me costó muchísimo hacerla.
PD: soy de River.
PD 2: soy de Sega.
PD 3: por favor publiquen la carta.
PD 4: inclúyanme el los Winners.

Matías Vázquez
City Bell - La Plata

RESPUESTA PARA GASTON RIOS Y SANTIAGO SANGUINETTI:

Amigos de Action:
Me llamo Pablo Morales (alias Moralito) respondo el desafío de **Gastón Ríos:** para matar al Dr. Willy en el Rokman, tenés que usar el arma de Cutman.
Para Santiago Sanguinetti: en la Action Nº12, salió la estrategia del Desert Strike.
La revista está re-buena. Pónganme en los Winners.
Un saludo para la hermana Carmen y su Laila, Coquito, el Indio, el Raulio (Brailo), a espanto de Muerte Lenta y a mi brother Jut & Ague.

Pablo Morales
Ciudad Evita - Bs. As.

RESPUESTA PARA DIEGO BAIGORRI, GUILLERMO SANFIZ, NICOLAS PAEZ, ANDRES DE URUGUAY Y ANGEL L. BIANCO:

Hola amigos de Action Games:
Me llamo Raúl O. Aramayo, me encanta la revista y la tengo desde el Nº11 en adelante.
Tengo un desafío: Chakan (Mega): cómo se enfrenta a la bestia del hielo (portal del agua, fase 3 del plano elemental) ya que no logro romper un piso de hielo o ¿hay otra forma de llegar?
Respuestas a desafíos:
Diego Baigorri: ya se le contestó.
Guillermo Sanfiz: ya se le contestó.
Nicolás Páez: ya se le contestó.
Andrés de Uruguay: ya se le contestó.
Angel L. Bianco: Truco para el Veritex: empezá a jugar como normalmente lo hacés en cualquier momento presioná A + B + C y Start, listo, ahora que está en pausa, si presionás ↓ tendrás una vida mas.
Aguante Action Games y Sega. Chau.

Raúl O. Aramayo
Bs. Aires

RESPUESTA PARA FERNANDO GONZALEZ:

Amigos de Action Games:
Hola me llamo Gustavo Navarta, tengo 13 años. Poseo una Mega Drive y los juegos: Sonic 3, Eternal Champions, Mortal Kombat, Aladdín, Lethal Enforcers, Streets of Rage, Rambo 3, Tetris y Aero Blaster.
Respondo el desafío de **Fernando González:** vos conseguís las esmeraldas de Sonic 3 en las fases de bonus, tenés que marcar todas las bolas azules.
Ustedes en la revista Nº33 dieron algunas de las fatales de Eternal Champions, aquí les mando las demás.
Rax: pone a tu enemigo debajo de la primera luz (de Izq. a derecha) y tirale una magia.
Slash: poné a tu enemigo en el lado izq. de la pantalla, un poco antes del volcán chico y aplicale una patada voladora.
Shadow: poné a tu enemigo donde empieza la primer letra y arrojalo a la segunda (de izq. a derecha)
Midknight: poné a tu enemigo en la puerta que está a la izq. de la vaca, esperá que venga el helicóptero y hacele una zancadilla.
La revista está buenísima, sigan así. Hasta la próxima.
PD: aguante Action Games.

Gustavo Navarta
San Juan

DESAFIO

Desafiamos a todos los gamemaníacos a responder las dudas de los lectores que nos escribieron. En los párrafos de color rojo de esta sección están señaladas sus dificultades. Se destacarán a los Winners según la cantidad de desafíos contestados y, a fin de 1995, quién resulte ganador se hará acreedor de un premio sorpresa de Action Games.
Bueno, si sabés la respuesta lo único que te queda es escribirnos. Te damos la dirección:

DESAFIO - ACTION GAMES
Editorial Quark S.R.L.
Av. Rivadavia 2421, 3º piso, of. 5
(1034) Buenos Aires

RESPUESTA PARA ALEJANDRO LOPEZ, ANDRES DE R.O.U., DIEGO BAIGORRI, FERNANDO GONZALEZ, GUILLERMO SANFIZ Y NICOLAS PAEZ:

Sres. de Action Games:
Me llamo Jerónimo Daniel Arrugarena y tengo 13 años. Les escribo principalmente para resolver los desafíos de otros lectores.
Desafío de **Alejandro S. López:** No se puede liberar a Kano y a Sonya del M.K. 2. En una entrevista, Ed Boon, uno de los creadores del game, dijo que no los incluían en el juego porque querían que haya nuevos luchadores y no les alcanzaba el tiempo para que también figuren Sonya y Kano, quienes según una encuesta eran los menos elegidos por la gente. Sin embargo, los mantienen encadenados, para demostrar que están vivos y volverán en el M.K. 3.
Respuesta para Andrés de Uruguay: un truco para el Ecco the Dolphin: invencibilidad: poné un password verdadero que te lleve a algún nivel. cuando aparece la pantalla en la que se presenta el nivel presioná y mantené los botones A y Start. Cuando Aparece Ecco en el juego, soltá los botones y apretá Start para soltar la pausa.
Passwords:
The undercaves: levelsct
The lagoon: sharkfin
Open ocean: khdbvris
Ice zone: xrgqxrix
Hard water: maglxrlm
Cold water: lnxhxrib
Island zone: dvjlurlc
Deep water: oewsurlc
The vents: fkwlacca
Ridge water: hyaugflv
Jefe final: tsonlmlu
Hacé combinaciones con las letras "N" y "A", por ejemplo: nnnnaaaa; aannnnaa; etc.. Aparte de ir a otro nivel tendrás aire infinito, etc..
Respuesta para Diego Baigorri: para cambiar de jugador en el Fifa presioná el botón B, y no hay cámara lenta, pero podés hacer avance cuadro por cuadro tocando repetidamente el botón B con la imagen congelada.
Passwords para el Bubsy:
Fase 1: JSSCTS
N. de R.: las demás fases fueron contestadas por Matías Vázquez.
Para el European Club Soccer: la mejor jugada que podés hacer es no pasar la pelota y eludirte vos solo a todo el equipo, incluido al arquero. Si no, introducí el password THREE SHREDDED WHEAT (cada palabra en un renglón) y pegale de lejos. La pelota saldrá con el triple de fuerza.
Respuesta para Fernando González: para sacar las esmeraldas del Sonic 3, tenés que meterte en un anillo gigante y agarrar todas las pelotas azules y sin tocar las rojas.
Respuesta para Guillermo Sanfiz: la fatality de Kung Lao que le corta la cabeza es después del último golpe, sujetá LP y hacé izquierda, izquierda, derecha y soltá LP, luego cuando el sombrero está en el aire, dirigilo hacia el cuello de tu adversario.
Para tirar del puente o clavar en los pinches con Liu Kang y Shang Tsung es: Liu Kang, izquierda, izquierda, derecha + LK. Shang Tsung: apretá y mantené block, abajo, abajo, arriba y abajo.
La fatality de las tres cabezas de Cage es: derecha, derecha, abajo, arriba y presioná y mantené abajo + LP + Block + LK.
Respuesta para Nicolás A. Páez: la fatality de Kung Lao que corta la cabeza ya se lo resumí a Guillermo Sanfiz.
Y sobre cómo sacar al dragón escondido del M.K. 1, te comento que no existe dicho dragón, sino que es la fatality de Liu Kang que se hace: abajo, derecha, izquierda, izquierda + HK.
N. de R.:Los desafíos de Norberto Vega y Darío Falconi, ya fueron respondidos en el Nº anterior.
Por ahora nada mas.
Me despido con un ¡Aguante Action! y ¡Aguante River!
PD: un saludo para el ex 1º "B" del Parroquial San Justo.
Chau.

Jerónimo D. Arrugarena
I. Casanova - Bs. As.

RESPUESTA PARA ANDRES DE R.O.U., DIEGO BAIGORRI, GUILLERMO SANFIZ Y NICOLAS PAEZ:

Amigos de Action Games:
me llamo Alejandro Gamez, les cuento que soy de la provincia de La Rioja y estoy viviendo en Jujuy, la primera Action que me compré fué la Nº 9, después de leerla me pareció genial. Compré otras revistas de videojuegos pero no me gustaron.
A pesar de que compro la revista desde hace tiempo es mi primera carta, las consolas que tengo son un Family Game y una Mega Drive.
Respuesta para el desafío de Andrés de R.O.U.:
Ecco the Dolphin: para tener agua y energía infinita pulsá A, B y C + Start.
Passwords:
Level 15 - MEDBRQLN
Level 16 - ECBBUNLA
Level 17 - QEVEUNLL
Level 18 - WLOIUNLV
Level 19 - JAKMUNLX
Level 20 - JADRUNLV
Final - PLEASEOO
Respuesta para Diego Baigorri:
Bubsy: ya pasó los passwords, Matías Vázquez.
Respuesta para Guillermo Sanfiz:
Fatality Johnny Cage:
Fatality 1 - adelante, adelante, abajo, arriba, (tenés que estar bien cerca del enemigo)
Fatality 2 - abajo, abajo, adelante, adelante, piña baja (estar bien cerca del enemigo)
Fatality 3 cabezas - lo mismo que la primer fatality pero justo cuando da la primer piña apretar y mantener abajo, defensa, piña baja y patada baja.
Respuestas para G. Sanfiz y Nico Páez:
Fatality Kung Lao: para cortarle la cabeza a tu adversario mantené piña baja y apretá atrás, adelante y soltá piña baja. Con esto Kung Lao va a tirar un sombrero, justo antes de que llegue al enemigo apretá arriba para que suba un poco y lo decapite (tenés que estar cerca del adversario).
También quisiera que me envíen la edición especial de Mortal Kombat II, ya que acá no la encuentro. La idea de Diego y Luis Flores sobre un game de Patoruzú me pareció genial.
Bueno antes de despedirme, les pido por favor que publiquen mi carta, un gran saludo y ¡congratulations! para la banda de Action Games.
PD: espero estar en el Ranking de Winners.

Juan A. Gamez
S. S. de Jujuy

RESPUESTA PARA DIEGO BAIGORRI Y GUILLERMO SANFIZ:

Hola, me llamo Cristian Cortegoso y tengo 15 años. Vivo en Villa Elisa, partido de La Plata. Tengo un Sega Genesis.
El motivo de mi carta: 1º es que en la Action Nº33, G. Sanfiz dice: Fifa: si estás perdiendo poné pausa, andá a control fig (tercera fila) y cambiá de equipo, sacá pausa y estarás ganando. (textual) Y no es tan así, porque si vos estás jugando en torneo de liga eliminatoria; por mas que te paces de equipo al finalizar, no pasas a la siguiente ronda, ya que vos cuando elegís tu equipo, está marcado con un número, por ejemplo el 1.
2º - Respuesta para **Diego Baigorri** de Las Parejas - Sta. Fe: Para cambiar de jugador en el Fifa tenés que apretar el botón B. Y para la cámara lenta, cuando estés jugando apretá Start (para hacer pausa) y aparecerá una lista de opciones; la segunda es repetición de jugadas, entrá ahí con la pelota (cursor) en ese punto y el botón C. Vas a ver que en el ángulo superior izquierdo aparecerá un Joystick de Sega. Y ahora todo es fácil., con el direccional dirigí desde qué jugador querés ver la jugada, con el A vas a poder retroceder, con el B detenés la imagen y si lo seguís apretando verás la imagen en cámara lenta, y con el C volvés a la velocidad normal. Para salir de acá, apretá Start, y con la pelota andá a reanudar el partido y listo, espero que te sirva, Diego.
3º Respuesta para **G. E. Sanfiz**:
Para clavar en los pinches con Liu Kang, apretá izquierda, derecha, derecha + LK.
Bueno, espero que les haya servido todo. Me despido diciéndoles gracias por escuchar "(en el sentido figurado)" a todos los gamemaníacos. Chau y gracias
PD: aguante Action Games.
PD 2: aguante River Plate.
PD 3: aguanten Banfield y Estudiantes de La Plata.
PD 4: aguante Sega.

Cristian Cortegoso
Villa Elisa - Bs. As.

RESPUESTA PARA MATIAS ZMUDA, G. SANFIZ Y NICOLAS PAEZ:

Estimados amigos de Action:
Mi nombre es Laureano M. Casás Faiden y tengo 13 años y un S. Nes y un G. Boy.
Respuestas a desafíos:
Para **Matías R. Zmuda**: lo que pasa es que te hace un superataque... no hay modo de safar, salvo que estés lejos. Ahora podrás realizar tu superataque:
Para Goku, Gohan, Trunks, Cell, Krilín y Freezer es: → ↘ ↓ ↙ ← → + B.
Para Píccola C-18, Vegeta ← ↙ ↓ ↘ → ← + B.
Para Likum y Ginov: ↓ (2s) ↘ → ← +B.
Elegir un rival al azar (sólo en el control de 6 botones): elegí tu luchador y apretá X (el de Sega) para elegir rival al azar.

Likum invencible: elegilo y en la lucha (sin poner pausa) hacé → ← → + B para hacerte invencible por unos segundos.
Golpes desesperados de último recurso: cuando ya estés por morir (la energía casi a 0, a 1 o 2 golpes de morir) y tenés que estar con la energía mágica llena al máximo y digitar:
Ginov: (hacerlo muy lejos del rival) ←.↙ ↓ ↘ → ← + B.
Vegeta: (muy cerca del rival) → ↘ ↓ ↙ ← → + B.
Freezer: (a media distancia del rival) → ↘ ↓ ↙ ← → + B.
Cell (muy cerca del rival) ← ↙ ↓ ↘ → ← + B.
Respuesta para **G. Sanfiz**: Ya fué contestado.
Para **Nicolás Páez**: Ya fué contestado.
PD: quiero saber si soy socio del Club Action y si siguen habiendo descuentos por ser socio.
Hasta la vista, babys.

Laureano Casás Faiden
Ituzaingó - Bs. As.

Querida Action Games:
Me llamo Lucas, tengo 9 años y una Mega Drive. Los siguientes juegos son: Nba Jam, Final Blow, Sonic 3, Joe and Mac, Sylvester and Tweety, Aladdin y Cliffhanger. Ahora les mando unos trucos:
Sunset Rider: para tener 99 Continues andá a Option y poné sonido "OE", salí y poné el juego normal. Justo después de elegir personaje apretá A, B y C.
Robocop vs Terminator: para obtener 54 vidas poné en medio del juego Start y apretá C, C, A, A, B, B, C, C, A, A, B, B.
Me despido de ustedes atentamente.
PD: Pónganme en los Winner. ¿Si gano algo me lo pueden enviar? Pasen The Mortal Kombat 2 para Sega. Chau

Lucas Gastón Carballo
Capital

Queridos Gamemaníacos:
¡Hola! me llamo Jaime Pons, tengo 13 años, en este año me mudé a Pcia. Roque Saenz Peña, desde mi provincia, Corrientes.
Les mando algunos trucos para Family:
Megaman 6: Primer Castillo
B: 6, 4, 2 E: 5 F: 4
Rockman 3: Primer Castillo
Azul: A3, B5, D3, F4 Rojo: C5
Goal 2: Final VGGVFK 6WZ274 PX8DJ5 C!35VB
Mortal Kombat & Fatal Fury: (sirve para ambos juegos) Todos los poderes hacelos con ambos turbos apretados y hacia el lado que prefieras.
G.I.Joe: Final (con dos personajes) GXNN5XGZ8
Bueno, ya es hora de despedirme, por favor publiquen mi carta, hasta pronto.
PD: Quisiera saber si soy socio del club Action Games, se me ocurrió pedirles que publiquen el listado de todos los socios.

Jaime Pons
Roque Saenz Peña - Chaco

Querida Action Games y gamemaníacos:
Me llamo Ignacio y tengo 11 años, soy un fanático de los videos, tengo un Sega. Me encanta la revista, ¡es genial! Tengo 10 juegos: Mortal Kombat 2, Zool, Wonderboy 5, Sylvester and Tweety, NBA Jam, Street Fighter, FIFA International, Sonic 2, Sonic Spinball, James Pond 3.
Aquí van los trucos: Mega
M.K. II: Jugás 25 partidos de a dos, ganá los 25 y pelearán contra Noob Saibot, antes del signo de pregunta, jugá con la patada y cuando le ganaste el primer round apretá muchas veces Start, en la cancha de The Portal pegá un gancho y cuando salga ese tipo del ángulo derecho inferior apretá Start y flecha abajo.
Street Fighter 2 S.C.F.: cuando desaparezcan las palabras S.F. apretá abajo, Z, arriba, X, A, Y, By.
Cool Spot: apretá Start (poné pausa) y apretá A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A, C y pasarás de base.
Aladdin: Poné pausa y apretá A, B, B, A, A, B, B, A y pasarás de nivel.
Terminé todos los juegos de Family aunque no lo crean, bah, todos los que jugué. Me despido.
PD: Publiquen mi carta. ¡¡Es la mejor revista del mundo!!

Ignacio Quintana
Rosario - Sta. Fe

Me llamo Leandro Messina y soy de Rosario y quiero mandar estos Fatalities del Mortal Kombat 1.
Johnni Cage: derecha, derecha, derecha X o A.
Kano: izq, izq, derecha X o A (cerca del enemigo).
Raiden: derecha, derecha, izq, izq, izq (muy cerca del enemigo).
Lui Kang: giro de 360° para el lado opuesto del enemigo.
Scorpion: A cierta distancia deja apretado el botón B o Y y apretá arriba, arriba, arriba.
Sub-zero: derecha, abajo, derecha, A (cerca del enemigo).
Sonya: derecha, derecha, izq, izq, B o Y.

Leandro Messina
Rosario - Sta. Fe

Hola:
Me llamo Diego Ruiz y tengo un Family Game con 8 cartuchos y es mi segunda carta. Les mando algunos trucos del Super Nintendo que pronto me lo voy a comprar y de Ninendo.
N.B.A. JAM:
Jugar con el Presidente Clinton
Escribiendo estas letras ARK y mantén presionando los botones L R X Start jugaran con Clinton.
Alien 3: Password.
Nivel 5. CABINETS
Nivel 6. SQUIRREL
Final de juego. OVER GAMES
Bubsy: Password para llegar la final de juego
BTCLMB (nivel 15)
Pilotwins:
Password para llegar a la última escena
882943.
Wings 2: Password T!LRLR!WC71BK!
Super Buster Bros.:
Para elegir cualquier nivel.
L R L R Arriba, Abajo.
Tiny Toon Busts Loose:
Entrar a bonus para encontrar vidas infinitas.
Elegir: Elmira. Shirley (Pata). Coyote.
Adventure Island 2:
Al aparecer el nombre del juego presioná derecha, izq, derecha, izq, A, B, A, B y elegí tu pantalla.
Captain Planet:
Password para diferentes misiones.
3.- 955783
7.- 799274
5.- 148574
8.- 344551
6.- 786565
Final.- 829443
Demon Sword:
Para llegar a la última pantalla.
WGI QSH QBQ ?TZ LAG YD
Dick Tracy:
Aqui tienes los passwords para comenzar en diferentes casos.
Para el caso n 2 es 207 119-060
Para el caso n 3 es 164-003-201
Para el caso n 4 es 036-224-136
Para el caso n 5 es 007-215-047
Dino Wars:
Passwords
1.-8547 5.-7452
2.-5431 6.-1697
3.-9892 7.-6425
4.-6315
Frankestein:
Ultimo Password. C T J D H B C K F Z H M.
Super Mario Bros 1:
Para continuar en el mundo que has quedado. Presioná A y Start al aparecer el nombre del juego cuando pierda.

Diego Ruiz
Rosario - Sta. Fe

Genios de Action Games:
Hola, les digo genios porque se lo merecen. Es la mejor revista de video juegos que pude ver. Vi muchas y me parecieron re-re-estúpidas. Me gustaría que en la revista de setiembre saquen un poster de Mortal Kombat 2. Soy fanático de los MK. Vi su información en la revista y me pareció buenísima. Antes de que me olvide quiero que, por favor, la pongan en cartas gamemaníacas. Bueno en el FIFA International Soccer podés hacer algo gracioso, pues con cualquier equipo, si tenés árbitro, lo que tenés que hacer es meter un foul bien fuerte. Antes de que el árbitro saque cualquier tipo de tarjeta vete a correr con tu jugador, entonces los dos correrán y le parecerá gracioso pero luego se cansará y directamente te pondrá la tarjeta. Tengo la consola de Sega Genesis y por supuesto el Mortal Kombat 1, lo cuido como oro al igual que su revista. Espero el cassette del 2. Me gustaría que tengan su propio programa en TV.
Chau, Banda Action Gamemaníaca.

Juan Pablo Bagnarol
Santa Fe

Action Games:
Me llamo Ezequiel Novaretto, tengo 12 años, un Family Game y los siguientes juegos: G. I. Joe 2, Adventure Island 3, Pac

Man, Super Mario 2, Sky Destroyer, F1, Street Fighter 6 Turbo, Kung Fu y Super Brother Mario 13. Pasé los juegos: Street Fighter 6, Super Mario 2, Super Brother Mario 13 y Chip and Dale.
Les mando un consejo para el Brother Mario 13: en la parte del hielo no tenés que agarrar ninguna mamadera porque si no el monstruo del final se alimenta de ellas.
Esta es la primera carta que les escribo así que espero que la publiquen.
Manden algunos trucos de mis juegos. ¡Chau!

Ezequiel Noveretto
Rafaela - Sta. Fe

Amigos de Action Games:
Me llamo Guillermo Sanfiz, tengo 12 años, un Mega Drive y 5 Action Games. Les mando esta carta para decirles que su revista es re-buena y que me enojo cuando me dicen que Top Quids y Hobby Holmes son mejores.
Ahora les mando unos trucos:
FIFA International Soccer: cuando empieces a jugar, si tenés turbos, nada más tenés que tener apretado el botón C turbo A al menos que tengas que sacar de la portería, lateral o corner, y solo harás el gol.
Para ir a Passwords, en donde se puede elegir liga, torneo, etc, elegí recobrar y todo lo demás y apretá Start.

1-GKKWH640	8-HOQWYD43	15-BWJXK351BG
2-GKKWHNP9	9-HOQWYMGV	16-BWJXK4510+
3-GKKWHVPWK	10-HOQWYWPWK	17-DS3XGVNY
4-GKKWHOGOT	11-BWJXKDM+	18-34NBGZGG
5-GKKWH3PO36	12BWJXKKN5	19-34NBG9H5
6-GKKWH4GO32	13-BWJZKRNWG	20-GPYWFKNO
7-DS+WCF49	14-BWJXK25ON	21-F*VXWD5Q

Si no te sale con "G" probá con 6 y "O" con 0 y viceversa.
Me gustaría que publiquen trucos de Sonic 1.
Mortal Kombat: cuando tengas que romper la madera, la caja fuerte, etc., apretá los 3 botones turbo al mismo tiempo y tenelos apretados hasta que la energía pase la flecha, luego apretá Start.
HP: golpe alto
LP: golpe bajo
HK: patada alta
LK: patada baja
D o BLOCK: defensa
PD: me despido diciéndoles aguante Action Games, publiquen toda mi carta y pónganme en los Winners.

Guillermo Sanfiz
Saenz Peña - Bs. As.

Amigos de Action:
Me llamo Ariel Piñeiro, tengo 12 años y me encanta la revista, tengo un Sega y un Family. Bueno, les mando algunos trucos para Sega:
Mortal Kombat: en la presentación cuando aparecen muchas letras hacé la secuencia A, B, A, C, A, B, B y jugarás con sangre; arriba, abajo, izq, izq, A, derecha, abajo y tendrás una nueva pantalla de opciones; y apretando Start con el joystick 2 cuando ganás te vas a llevar una sorpresa.
Devil Crash: apretando A y Start a la vez podrás elegir opciones.
Cool Spot: genial para pasar de nivel en cualquier momento, pulsa Start y digitá A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A, C.
Los Campeones::
si querés ganar energía para jugar mejor dejate perder algunas partidas y el nivel de energía "GUTS" aumentará y se te hará más fácil vencer.
Para Family:
Robocop 3: F arriba (recargas energía) + Start.
Picapiedras: idem.
Tom y Jerry: derecha, derecha, arriba, izq, arriba, izq, abajo, B, A y Start (vidas ilimitadas).
G.I.JOE: Select y Start recargan energía y ganás los luchadores perdidos.
Me despido de ustedes deseándoles mucha suerte, sigan así.
PD 1: please, publiquen mi carta. Sus revistas son de lo mejor. Chau, suerte.

Ariel Piñeiro
Lanús Este - Bs As

Hola, me llamo Pablo Massa y tengo 17 años. Les escribo para felicitarlos por la revista que está muy buena.
Hace poco me compré el Mortal Kombat 2 para Super Nintendo y he descubierto un súper truco: en la pantalla donde aparece el símbolo de Mortal Kombat y la palabra Start, hay que mantener sostenidos los botones L y R, y luego sin soltarlos tocar Start. Aparecerá una pantalla para dos participantes donde se podrán elegir 4 luchadores, de los 12 que hay, para cada uno. Es parecido al "Endurance" del Mortal Kombat 1 ya que al matar a un jugador explota y aparece otro en seguida.
Si te aparece la zona de combate "The Portal" y hacés lo mismo para sacar a Smoke (un uppercut para que te aparezca Dan Forden y en seguida abajo + Start) en vez de pelear con Smoke peleás con el primero de los cuatro que eligió el otro jugador, y si le ganás aparecen los otros 3 pero no hacen nada.
Espero que les sirva el truco y lo publiquen ya que es mi primera carta. Me despido hasta la próxima.

Pablo Massa
Ramos Mejía

Amigos de Action Games:
Me llamo Oscar Romano y tengo 14 años. Tengo un Family Game y juegos como 64 en 1, Street Fighter, Addams Family, Goal, Buble Buble, entre otros. Tengo trucos que todo el mundo conoce:
Goal: (semifinal) HTXAREZCGPLOOCNA
Mario: si apretás derecha y Start pasarás a la fase que se le cante al cartucho.
Cambiando de tema, ¿podrían decirme si Addams Family para Family salió en alguna de sus revistas?, ya que no tengo las primeras.
Bueno, me despido. Son las 12:30 AM del día 21/2/94. Chau. Bye.
PD: Por favor publiquen mi carta. Please, por favor. Con ésta carta mando el cupón para hacerme socio del club. Les agradecería mucho que me avisen si llegó mi cupón. ¿No podrían poner una lista, chiquitita, de los mejores juegos de Commodore 64?. Tengo una.

Oscar Romano
Capital

Banda de Action:
Hola, me llamo Virginia Sief y tengo 13 años, y mi hermano se llama Alejandro y tiene 7. Tenemos la revista desde el número 25 (perdón), pero ahora que sabemos lo buena que es la compramos y la compraremos siempre. Tengo una Mega con los juegos Jungle Strike, Drácula, Robocop vs Terminator, Sonic 3, Eternal Champions, Mortal Kombat y soy una felíz poseedora del Mortal Kombat 2. En cuanto a éste último les comento: para jugar contra Noob Saibot (es como Scorpion pero todo negro), tenés que jugar y ganar 25 luchas seguidas (jugando de a dos). Para hacer Babalities y Friendships no tenés que usar el botón A y Block en el último round.
PD: publiquen mi carta, que es la primera que mando. Aguante Action, los gamemaníacos y Aerosmith. ¡¡Chau!! Muerte a Nintendo.

Virginia Seif
Lanús Oeste - Bs. As.

Amigos de Action Games:
Me llamo Matías, tengo 13 años, tengo una consola Mega Drive con algunos juegos y vivo en Ramos Mejía. Los felicito por su revista, me gusta mucho y la compro siempre.
Puedo ayudarlos con algunas Fatalities del Mortal Kombat 2:
Lui Kang: abajo, derecha, izq, izq + C.
Cage: abajo, abajo, derecha, derecha + A.
Reptile: izq, izq, abajo + A.
Shan Tsung: C y Defensa presionados por 2 segundos.
Mileena: C y Defensa presionados por 5 segundos.
Kitana: 4 veces la defensa + C.
Baraka: Defensa presionado, izq, izq, izq + B.
Jax: izq, izq, 4 veces Defensa y el A.
Kung Lao: Defensa presionado, derecha, derecha, derecha + B
Eso es todo amigos, ah, y quisiera saber: en el juego Jurassic Park llego al último nivel y no se qué tengo que hacer.
PD: ¡¡Aguante Action!! Action Games es lo mejor. Pónganme en los Winners, please.

Matías Montes
Ramos Mejía - Bs. As.

Hola,
Me llamo Sergio Cabrera y los felicito por su genial revista. Muy buena suerte y continuen así.
Tengo algunos secretos que pueden interesarles a los gamemaníacos:
Adventure Island 2: al aparecer el nombre del juego presioná derecha, izq, derecha, izq, A, B, A, B y cambiará la pantalla a un menú donde puedes elegir la isla en que quieres comenzar.
Gradius 3: para obtener 30 vidas, presioná y mantené izquierda cuando aparezca el nombre del juego, luego tres veces A y Start.
Super Contra: Para obtener el Sound Test lo único que tenés que

SI TE FALTA ALGUN NUMERO DE A

hacer es presionar los botones A, B y Select al mismo tiempo cuando aparezca el nombre del juego.

Sergio Cabrera
Uruguay

Querida Action Games:
Me llamo Lucio, tengo 13 años y un Mega Drive, soy re-fanático de Sega. Tengo todos los números de su revista y los quiero felicitar por ser lo más grande del "universo" (soy sincero).
Los juegos que tengo son: Sonic 1, Sonic 2, Sonic 3 y Castle of Illusion. Tengo pocos pues cuando los compro me aburren, entonces los alquilo. Acá en Concordia los alquilo a $3 por una semana. De los juegos de Mega que han salido me gustan: Virtua Racing, Virtua Fighter, Toe Jam & Earl 2, Cool Spot, Mortal Kombat 2, entre otros.
Bueno, vayamos al grano. Primero les quiero tirar unos Passwords:
Toe Jam & Earl 2: (le quería decir a Alejo Santamaría que en la revista Nº 29 se olvidó, o no supo los Passwords Nº 5 y 9. Por las dudas los anoto).

Nivel 3	V-J2KE68H817
Nivel 5	VAW8ZKAZQVOX
Nivel 7	DWW6C1FYQ9VX
Nivel 9	DAAL1E647013
Nivel 11	VOFD1Z-47KOX
Nivel 13	PAWLC12YQK93
Nivel 15	VWWL112P7883

Alejo: estos passwords son distintos a los tuyos, no sé por qué, pero mi casette es original. Espero que te sirvan igual, a vos y a todos los gamemaníacos. Te agradezco por el truco del Sonic 3 que está genial.
Greendog: para tirar discos rápidos, pone pausa en el juego y hacé la secuencia C, A, B, A, izq y izq. Si oís un sonido raro quiere decir que te salió.
Ecco The Dolphin: ¿querés tener oxígeno infinito?. Digitá el Password LIFEFISH y lo tendrás.
Chuck Rock 2:
Son of Chuck, para elegir la fase y el nivel, en el medio del juego poné Pausa y digitá la secuencia B, A, derecha, A, C, arriba, abajo, A y quitá la pausa. Volvé a poner Pausa y presioná A y derecha, para poder por fin pasar de fase, o pasar de zona con A y arriba.
Splatterhouse 3: Passwords

Nivel 2	REISOR
Nivel 3	ETLBUD
Nivel 4	TEKROH
Nivel 5	ELPOEB
Nivel 6	LILITH
Nivel X	GOFMTS

No les gasto más espacio y espero que les hayan servido estos trucos a todos los gamemaníacos. Me despido de ustedes con un fuerte abrazo.
PD: Publiquen mi carta, por favor, se los pido de rodillas. Saludos a los chicos del Club Sonic (un club que inventamos nosotros). Pónganme en los Winners, por favor. Aguante Action Games, Boca y mi vieja (que es lo más grande que hay). ¡Ah, y Sega!. Ultima pregunta: ¿Yo soy socio de Action?. ¡Chau!.

Lucio Gómez
Concordia - Entre Ríos

¡Hola! Mi nombre es Diego y tengo una Genesis Sega. Ahí van algunos trucos:
Batman The Returns of the Joker: poné el password 1004 y te vas a llevar una sorpresa.
Chuck Rock: este truco es genial. Cuando estés en el menú pulsa esta combinación: A, B, abajo, A, B, derecha, A. Si todo va bien el buen Chuck pegará un berrido. Ahora, cada vez que quieras pasar a la pantalla siguiente pulsá: arriba + A y si eso no te basta pulsá derecha y pasarás a la siguiente pantalla dentro de ella, y así hasta llegar al monstruo final
Ah! Quisiera cambiar mi Genesis con los juegos Athlete Power, Out Run 2019 y FIFA International Soccer. La caja no está muy bien unpoco rota y sin el tergopol pero el Genesis, último y original, está nuevo con 2 meses de uso ni un rayoncito, lo juro, y con dos joysticks originales. Lo cambio por un Super NES con 1 o 2 juegos (buenos), en buen estado y originales.
Llamar al 757-9551 y preguntar por Diego.
PD: Action es lo mejor. Tengo como 18 números y la verdad son unos masters. Chau y gracias.

Diego Aysine
Saenz Peña - Bs As.

Hola, me llamo Ignacio y les mando alguos trucos para Mega:
1.- En el game de Michael Jackson "Moonwalker", andá a la pantalla de Options y poné Music; primero poné la canción Bad y rapidamente poné Who's bad?. Si no te sale intentá otras veces, porque es muy difícil, y con eso podrás elegir cualquier pantalla.
2.- En el FIFA International Soccer jugá con la computadora y si vos le tirás al arquero y él la ataja ponete enfrente, cuando tire la pelota apretá el C. La pelota rebotará en vos que rapidamente tenés que sacársela y meter gol.
3.- En el Zombies, en el nivel 7, el castillo, hay 4 puertas y una no tiene nada. Entrá en la pared, después hay otro lugar y después está Frankenstein y el doctor Tonges.
PD: la revista es buenísima.

Juan Aufranc
San Isidro - Bs. As.

Queridos amigos de Action Games:
Somos unos fanáticos gamemaníacos del Super Nes, nos llamamos Leopoldo O. Scanavino y Juan Miguel Ceballos y tenemos una Super Nintendo, una Mega Drive, un Game Boy y una PC, ¡ah!, no se crean que nos olvidamos del Game Gear y el Sega CD y hace mucho nos compramos un NES. Acá van algunos trucos.
Mega Drive: Dragon Ball Z
Para sacar cómo se realizaron los movimientos especiales tan sólo hay que ir a la pantalla de opciones, no hay que ir a la opción 1 y 2, sino a la otra, apretando hacia abajo verás los movimientos especiales y entre medio de los movimientos especiales y la opción se selecciona el personaje del cual querés ver los movimientos especiales; esto se puede hacer en el medio del juego apretando Start.
Road Rash II
Para empezar con 304.370 pesos, la mejor moto en el nivel 2 y Alaska y Hawai ya calificados:
EDTB-IV3N
NES - Mega Man V
Semifinal: WAVEMAN
Azul: B4, D6, F1
Rojo: C1, D4, F6
Los Campeones 2
Te doy los equipos ideales para cada equipo que manejes, siempre y cuando te sepas algunos nombres.
El equipo de Oliver: tenés que cambiar el 2 por el 4, el 3 por el 5, el 10 por el 4 y el 10 por el 8; poné la formación 3, 5, 2.
El equipo de Tom: tenés que cambiar el 10 por el 5, el 3 por el 7, el 3 por el 10, el 2 por el 4, el 5 por el 4 y el 5 por el 6, poné la formación 3, 5, 2.
Japón: cambiá el arquero titular por el arquero de los suplentes que hay por el de arriba, el 4 por Andy, si no sabés quién es, dejalo, y el 8 por el 11.

Sin más, se despiden dos fanáticos de su revista (somos primos). Les informamos a los demás gamemaníacos que en Emilio Lamarca 3673, teléfono 501-2874, vendemos (¡ah!, es nuestra casa), bueno, vendemos los siguientes juegos: dos Mortal Kombat II originales de Japón, para Super Nes a $75, cada uno, Jurasick Park para S.Nes, original de Japón, a $65, Street Fighter a $50, y de Family, el 1942 y el Top Gun a $25.

Leopoldo Scanavino y Juan Miguel Ceballos
Capital Federal

QUEDAN ESTOS DESAFIOS

Angel Leonardo Bianco - Necochea - Bs. As.:
A los gamemaníacos les pongo un desafío: ¿saben trucos para el Golden Axe 3? (Mega).
Matías Marinsalta - B. Blanca - Bs. As.:
¿Cómo se elije pantalla en el Indiana Jones para Family?
Diego Pasten - Mar del Plata - Bs. As.:
Necesito passwords del juego Bill & Ted de Family.

RESPUESTAS DE ACTION GAMES

Para Laureano M. Casás:
Sí, sos socio del club y en nuestra editorial tenés descuentos del 20% en las compras que hagas, ya sean, números atrasados o remeras de Action.
Para Oscar Romano:
No, todavía no salió nada de Addams Family.
Para Lucio Gómez:
Sí, sos socio del club.

Chau, la Banda de Action

WINNERS RANKING

Con Diez Desafíos Contestados:

Figueroa, Diego - Capital
González, José Luis - Avellaneda - Bs. As.
Olejavetzky, Hernán - Capital

Con Nueve

Doukatas, Ariel N. - C. R. - Chubut

Con Ocho

Jamsech, Mariano J. - P. Madryn - Chubut

Con Siete

Apabloza, Federico - R. de Sauces - Neuquén
Aparicio, Iván - Mar del Plata - Bs. As.
Casey, Gonzalo D. - Bs. As.
Costa, Nicolás F. - P. Madryn - Chubut
Díaz Orban, J. Pablo - Bs. As.
La Salvia, Matías - Capital

Con Seis

Aldunate, Hernán - S. A. Padua - Bs. As.
Aramayo, Cristian D. - Caseros - Bs. As.
Arrugarena, Jerónimo D. - Bs. As.
Ayala, Daniel - Capital
Boikoski, Claudio - San Justo - Bs. As.
Bonfiglio, Adrián - Junín - Bs. As.
Bulbulián, Damián E. - Ituzaingó - Bs. As.
Callegari, Gabriel R. - Moreno - Bs. As.
Carlozzi, Daniel - Tortuguitas - Bs. As.
Desalvo, Matías - Berazategui - Bs. As.
Di Pietro, Pablo - Santa Fe
Giuliano, Sergio G. - Capital
Jaureguy, Agustín A. - R. Mejía - Bs As.
López, Juan F. - Catamarca
Luna, Marcos - Capital
Prevotel, Fernando S. - Córdoba
Romero, Daniel - Bs. As.
Sproveiro, Fernando L. - Capital
Varela, Darío A. - San Isidro - Bs. As.
Varela, Julio A. - S. F. Solano - Bs. As.
Vazquez, Matías - La Plata - Bs. As.
Zamudio, José R. - Bs. As.

Con Cinco

Alcorta, Sebastián E. - Fcio. Varela - Bs. As.
Alvarez, Adrián G. - Moreno - Bs. As.
Aramayo, Raúl O. - Bs. As.
Bagnarol, Juan Pablo - Santa Fe
Fernández, Jonathan - San Martín - Bs. As.
Fernández, Juan P. - Lanús O. - Bs. As.
Ferri, Federico O. - T. Lauquen - Bs. As.
Franco Dalponte, Rafael - Miramar - Bs. As.
García, Maximiliano M. - B. Blanca - Bs. As.
Herrera, Pablo E. - Cosquín - Cba.
Inchauspe, José L. - Capital
Lupinacci, Hernán P. - Bs. As.
Marcet, Sebastián - Lanús E. - Bs. As.
Moreira, Pablo - José C. Paz - Bs. As.
Parrilla, Pablo - V. Constitución - Sta. Fe
Picchio, Andrés I. - Berazategui - Bs. As.
Polledrotti, Matías - Bs. As.
Pugliese, Hernán - Bs. As.
Quinteros, Emilio F. - G. Roca - R. Negro
Rega, Ernesto J. - Quilmes - Bs. As.
Ríos, Julián M. - Berazategui - Bs. As.
Rog, Israel - Capital
Rojas, Hernán - La Plata - Bs. As.
Romero, L. Mariano - Bs. As.
Sabaini, Diego A. - Bs. As.
Santucho, Roberto H. - Fcio. Varela - Bs. As.
Vera, Martín A. - Valle viejo - Catamarca
Zalazar Benítez, Pablo - Capital
Zlogar, Emanuel - Olivos - Bs. As.

Con Cuatro:

Alvarez, Marcos M. - Capital
Aramayo, Rubén O. - Longchamps - Bs. As.
Arista, Pedro - Bariloche - Río Negro
Báez, Mauro - Bs. As.
Barroso, Iván O. - Capital
Borenszweig, Ary - Capital
Cambria, Leandro A. - Rosario - Sta. Fe
Campos, Federico N. - Bs. As.
Contreras, Leandro - Ezeiza - Bs. As.
Diago, Jesús - Merlo - Bs. As.
Díaz, Gustavo a. F. - Rawson - San Juan
Ferretti, Lucas A. - Luján - Bs. As.
Gamez, Alejandro - S. S. de Jujuy
Gatti, Mariano - Corrientes
Giacobone, Gabriel - La Plata - Bs. As.
Giudici, Gabriel - Rawson - Chubut
Giunta, Martín - Capital
Irigoyen, Matías D. - La Plata - Bs. As.
Krenz, Anabel A. - Lanús O. - Bs. As.
Legnazzi, Pablo H. - Bs. As.
Linde, Facundo - La Plata - Bs. As.
Manavella, Matías E. - Bs. As.
Mossato, Leonardo - Bs. As.
Páez, Juan M. - Mar del Plata - Bs. As.
Pesarini, Gastón L. - R. Grande - T. del Fuego
Retamozo, Jorge L. - Berazategui - Bs. As.
Sanfiz, Guillermo E. - S. Peña - Bs. As.
Trolli, Daniel S. - Beccar - Bs. As.
Vera, Sergio J. - V. Adelina - Bs. As.

Con Tres:

Abramovich, Maximiliano - Capital
Almeira, Diego - Capital
Amaya, Rodrigo A. - B. Vista - Bs. As.
Bulacio, Javier - Morón - Bs. As.
Caínzos, Fernando - Fcio. Varela - Bs. As.
Casás, Laureano - Bs. As.
Catardo, Dimas - Bs. As.
Chiconi, Santiago - Temperley - Bs. As.
Fabrissein, Juan P. - Reconquista - Santa Fe
Fernández, Nadia - Bs. As.
Ferreira, Marcelo - Capital
Ferreira, Rodrigo H. - Capital
Ferretti, Alexis - San Martín - Bs. As.
Hurtado, Walter O. - Capital
Joffre, Gustavo J. - S. S. Jujuy
Kabakián, Matías - V. Alsina - Bs. As.
Laporte, Martín M. - Paraná - Entre Ríos
Lavié, Lucas - Capital
Leonard, Ariel F. - C. Evita - Bs. As.
Maciulis, Pablo A. - Avellaneda - Bs. As.
Madrigali, Diego A. - Rosario - Sta. Fe
Martínez, Sebastián - Capital
Mininni, Camilo - Gualeguaychú - E. Ríos
Moreno, J. M. - Avellaneda - Bs. As.
Ovejero, Federico M. - Mar del Plata - Bs. As.
Oviedo, Roberto N. - Córdoba
Paiva, Marcelo J. - Olivos - Bs. As.
Pérez, Franco - Capital
Pugna, Bruno A. - Santa Fe
Sanguinetti, Santiago - Rosario - Santa Fe
Soria, Juan J. - Villa Dolores - Córdoba
Tocino, Esteban - V. Adelina - Bs. As.
Uribe Muñoz, Mirson A. - Bariloche - R. Negro
Vergareche, Gonzalo - V. Ballester - Bs. As.
Zitarosa, Nicolás M. - Capital

Con Dos:

Aparicio, Iván - Mar del Plata - Bs. As.
Arando, Juan José - Martínez - Bs. As.
Ballo, Darío C. J. - D. Sud - Avellaneda - Bs. As.
Barletta, Santiago - C. Del Señor - Bs. As.
Bustamante, Oscar - Viedma - R. Negro
Cabello, Gustavo - Avellaneda - Bs. As.
Cainzos, Cucu M. - Bs. As.
Cortegoso, Cristian - Bs. As.
Crespi, Guillermo E. - Ituzaingó - Bs. As.
Crespo, María Luján - Beccar - Bs. As.
De Caso, Guido - Capital
De Luca, David - Haedo - Bs. As.
Ditomás, Ezequiel L. - Capital
Donadon, Santiago A. - Capital
Gallo, Federico M. - La Plata - Bs. As.
Gemetro, Nahuel L. - Bs. As.
Gigante, Adrián A. - Bs. As.
Jacobsohn, Ricardo - S. Rafael - Mendoza
Juan Pablo - Quilmes Oeste - Bs. As.
Lannutti, Gustavo - Bs. As.
Laureiro, Gabriel A. - Merlo - Bs. As.
Lemmi, Lucas - Capital
Marinsalta, Matías - B. Blanca - Bs. As.
Mastrogiovanni, Guillermo - Rosario - Sta. Fe
Mombelly, Martín - Martínez - Bs. As.
Monteros, Ricardo A. - S. M. Tucumán
Morales, Pablo - C. Evita - Bs. As.
Muñoz, Fernando - Capital
Pasten, Diego - Mar del Plata - Bs. As.
Ricci, Jorge - Capital
Romero, Antonio - Bs. As.
Russo, Hernán J. - Avellaneda - Bs. As.
Sanguinetti, Diego - Marpla - Bs. As.
Sidders, Nelson - Capital
Silva, Leonardo - S. Nicolás - Bs. As.
Suárez, Roberto - San Carlos - Uruguay
Tepman, Nicolás - V. Giardino - Córdoba
Tsiros, Luciano N. - L. Oeste - Bs. As.
Vera, Hernán A. - Capital
Zuviría, Juan M. y Sebastián - Banfield - Bs. As.

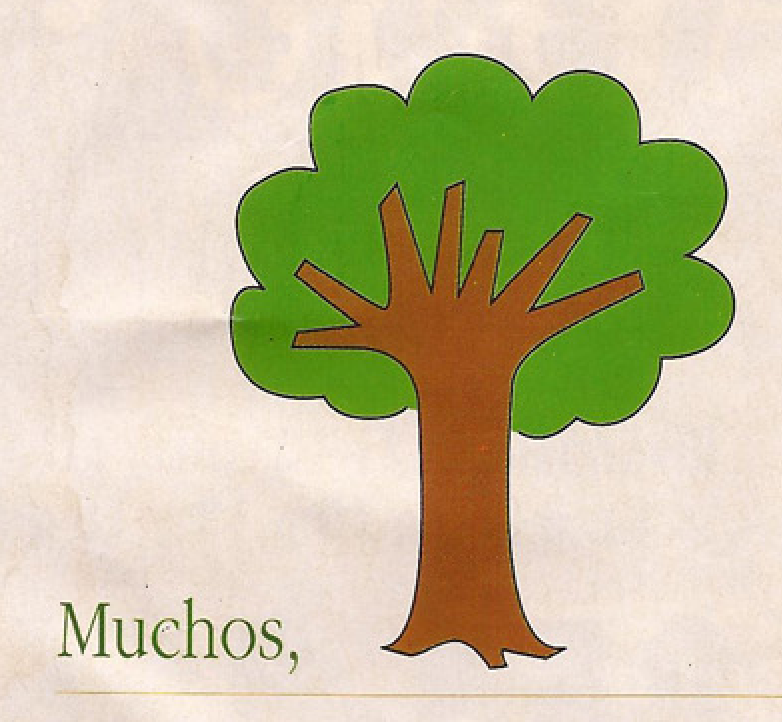
Con Uno:

Alí, Federico R. - Capital
Andreotto, Eduardo - Gral. Paz - Cba.
Arias, Cristian - Río III - Cba.
Brozman, Germán A. - S. Nicolás - Bs. As.
Callero, Luis J. - G. Pacheco - Bs. As.
Carrivale, Nicolás - Avellaneda - Bs. As.
Cedeño, Aimaré P. - Luján - Bs. As.
Cerrato, Ignacio A. - El Palomar - Bs. As.
Cova, Juan Carlos - Capital
Degáspere, Javier - Capital
Facio, Facundo - M. Coronado - Bs. As.
Falconi, Darío - Río III - Cba.
Falconi, Emanuel - Río III - Cba.
Falconi, Ezequiel - Río III - Cba.
Fariña, Gabriel O. - Munro - Bs. As.
Flores, José Luis - Godoy Cruz - Mendoza
Flores, Diego Hernán - Godoy Cruz - Mendoza
Giannetti, Fernando - S. Peña - Bs. As.
Gómez, Lucio E. - Concordia - E. Ríos
Guidi, Federico - La Plata - Bs. As.
Juárez, Sergio - Tandil - Bs. As.
Kraft Zaballa, Liones J. - Federal - Entre Ríos
Lojo, Matías - Capital
López, Javier A. - Merlo - Bs. As.
Marucci, Cristian - Lomas de Zamora - Bs. As.
Navarta, Gustavo - San Juan
Olivero, Nicolás - La Plata - Bs. As.
Oviedo, Roberto N. - C. Colorado - Cba.
Pasten, Diego - Mar del Plata - Bs. As.
Pereira, Sebastián E. - Azul - Bs. As.
Pesarini, Gastón L. - R. Grande - T. del Fuego
Pitra, Marcos E. - Los Polvorines - Bs. As.
Rega, Ernesto J. - Quilmes - Bs. As.
Rivero, Matías - Quilmes - Bs. As.
Robol, Sergio - Zárate - Bs. As.
Rudminsky, Ezequiel - Entre Ríos
Sala, Nicolás Ignacio - Mendiolaza - Cba.
Santamaría, Adrián A. - Mar del Plata - Bs. As.
Suárez, Marcos - Capital
Suárez, Mario M. - San Miguel - Bs. As.
Tarantini, Gabriel - Río III - Cba.
Tomoyose, Guillermo - Capital
Trolli, Sergio D. - Beccar - Bs. As.
Vega, Norberto - G. Pacheco - Bs. As.
Yanovsky, Cristian - B. Blanca - Bs. As.

COMENZO EL RANKING DE WINNERS, Y ACA ESTAN LOS QUE PICARON EN PUNTA. ACORDATE QUE DESTACAREMOS A LOS WINNERS SEGUN LA CANTIDAD DE DESAFIOS CONTESTADOS Y, A FIN DE 1995, QUIEN RESULTE GANADOR SE HARA ACREEDOR DE UN PREMIO SORPRESA DE ACTION GAMES

— Vencé el Desafío y anotá tu nombre en la lista de los Número 1 —

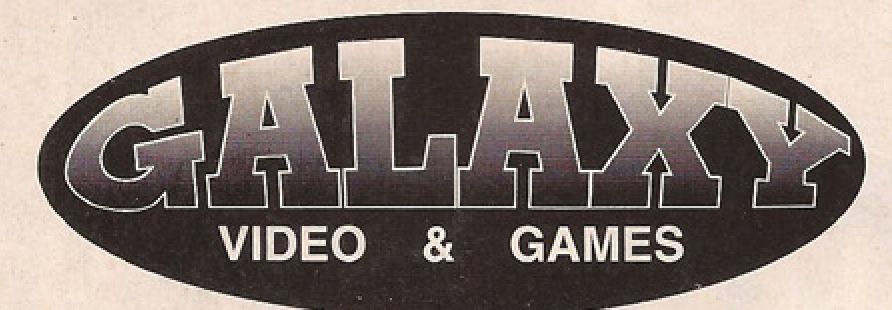
Muchos  sabemos dibujar un árbol

Muchos,  también, sabemos pintarlo

Pero...  Cuántos sabemos cuidarlo ?

market place

IMPORTADOR DIRECTO



ATENCION COMERCIOS
DEL INTERIOR
LOS MEJORES PRECIOS
EN CONSOLAS Y CARTUCHOS
SEGA CD

FAMILY GAME - 16 BIT

CUIDAMOS A NUESTROS CLIENTES CON LA MEJOR ATENCION

ENVIOS AL INTERIOR
VENTAS POR MAYOR
SOLICITE LISTA DE PRECIOS

AV. MOSCONI 3478 TEL/FAX: 571-5728
CAPITAL 573-3918

ACTION GAMES

VENTA DE
REMERAS
UP, PLAY IT

Rivadavia 2421 - 3º piso, of. 5, Cap
Lu. a Vi. de 10 a 13 y 14 a 17

953-3861

SUPER NINTENDO

CONTROL SET $ 200 **MEGADRIVE 16 BIT $ 130**

CARTUCHOS ORIGINALES $30 • GAME BOY DESDE $100
CARTUCHOS DE FAMILY $10

COMPRA, VENTA Y CANJE DE CARTUCHOS

SERVICE

VENTAS POR MAYOR Y MENOR • ENVIOS AL INTERIOR
SAN LUIS 2948 ALTURA CORDOBA 2700 TEL/FAX: 962-7320



... todos juegan y vos también.

Todas las novedades en FAMILY GAME SUPER NINTENDO SEGA

Todas las máquinas

Joysticks y accesorios

Service Especializado

Alquiler, venta y canje

Más de 1000 títulos en stock

Garantía por 1 año

GAMELAND

Mar del Plata

Av. Luro 2976 - Local 8 - Tel. (023) 2-8343/91 3856

San Martín 2496 - Tel. (023) 4-3553

San Juan 1670 - Tel. (023) 74-6570

Rosario

Sarmiento 949 - Tel. (041) 49-8885/49-9650

Córdoba

Dean Funes 251 - Local 9 - Tel. (051) 25-7285


AITO
el
poder
de
una
marca
TURBO
16-BIT
AITO
VIDEO GAME COMPUTER CONTROL PAD